3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




一九九五
总6期
1
GAME集中营
漫画·动画·电子游戏之一
没完没了七龙珠
世嘉的秘密
IBM－PC外文TOP 30部
GAME BAR
三国游戏特辑：
三国Ⅰ
攻略详解
三国Ⅲ
吞食天地Ⅱ指令中日文对照
光荣三国Ⅰ－Ⅳ综述
梦幻之星Ⅳ完全攻略
海豚历险记破关必胜秘本
LIVE A LIVE七大时代之谜
电子游戏软件
TV Game Software

SUPER CD—ROM² 游戏欣赏



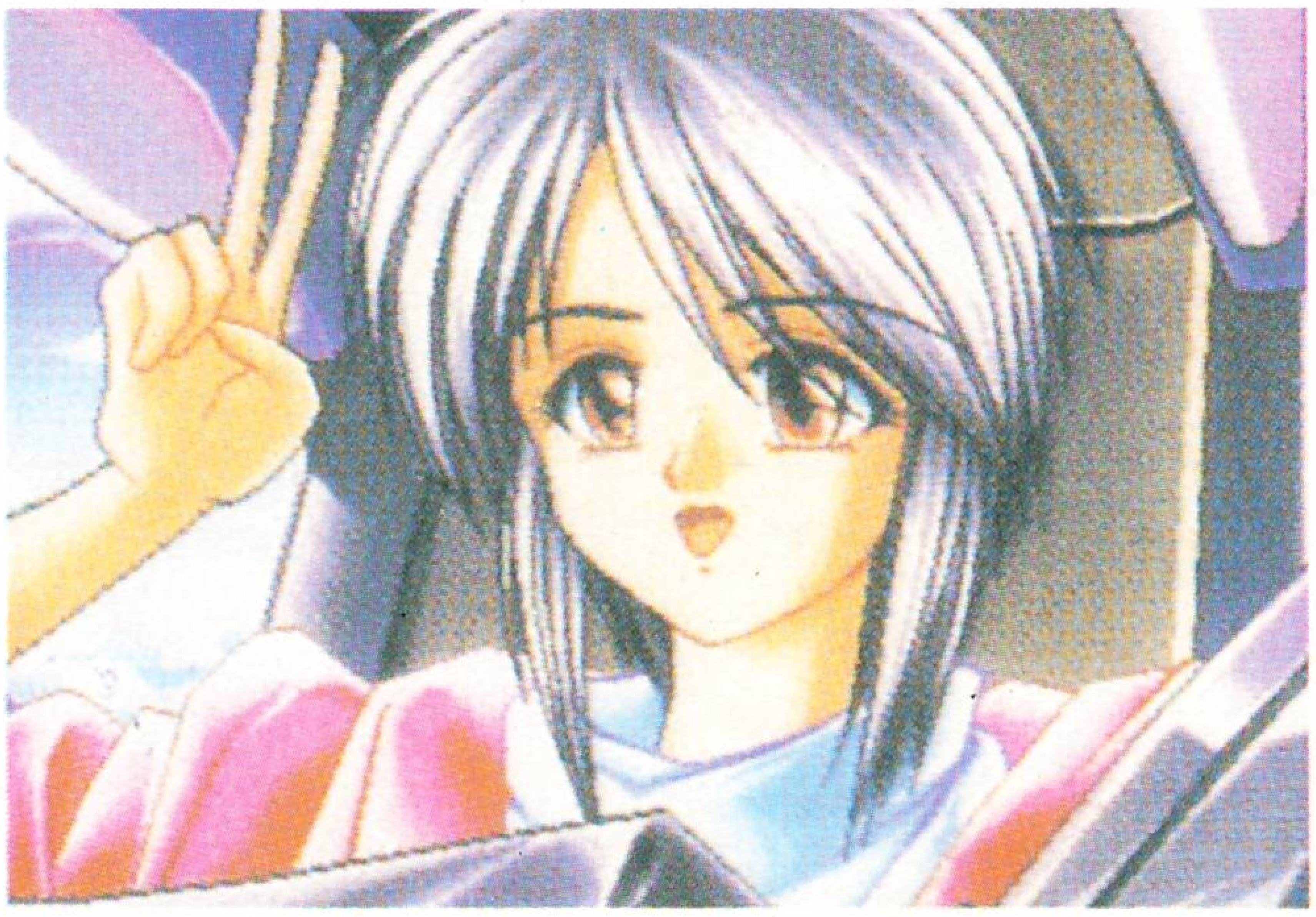
电脑天使



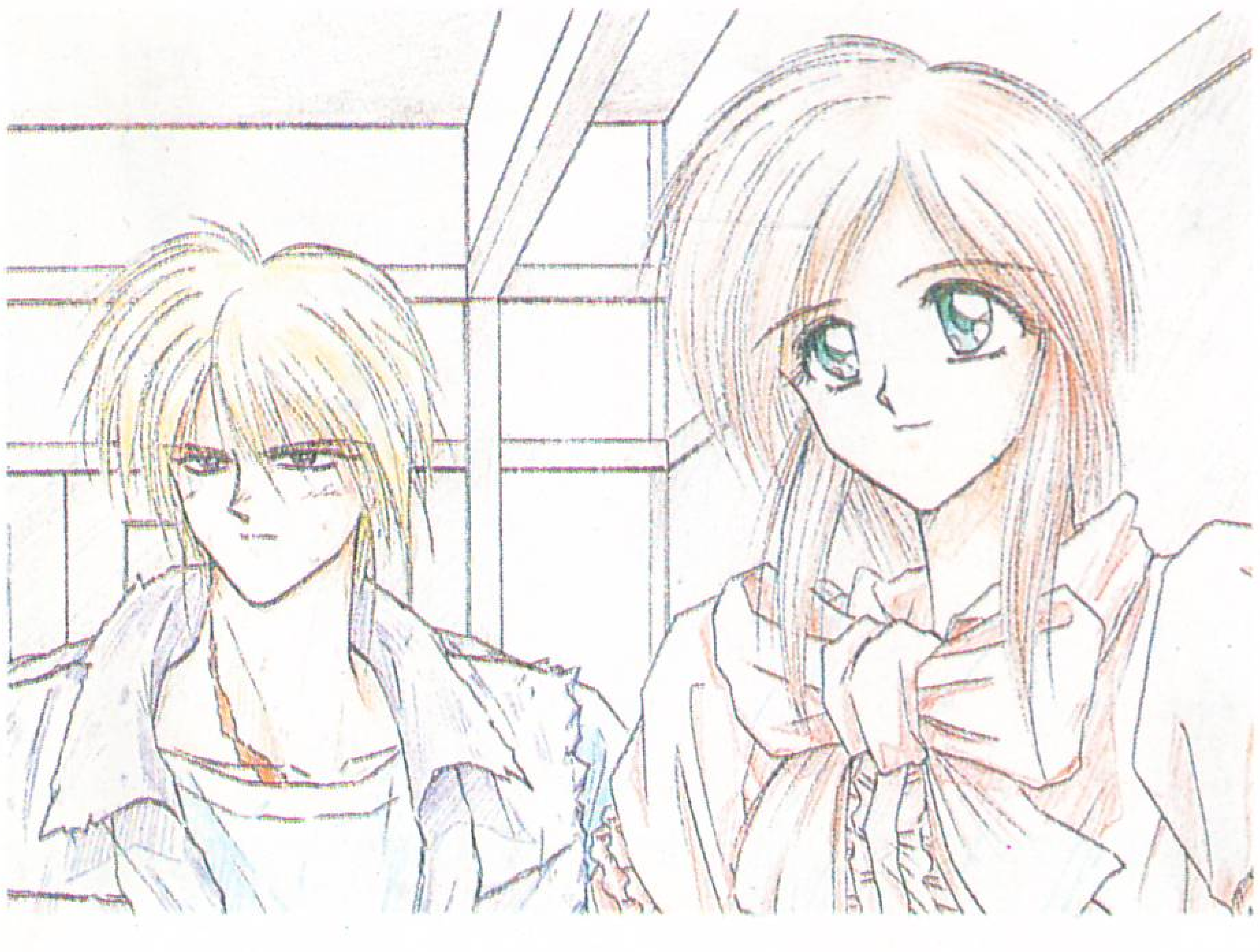








德间书店
鼎力推出











制作美少女形象是PC—E系列的专利吗？

编者的话

《电子游戏软件》创刊时,我们曾发下两个"毒誓":一是要做电子游戏杂志的龙头老大。是与不是,只能由广大读者作出评判。二是要把杂志办成"闯关族的家"。五期过后,上对苍天,扪心自问,大致还差强人意。杂志社全体人员把全部身心都倾注于这本小小的杂志,结识了一批侠骨柔肠的闯关族朋友和象滚雪球一样越滚越大的闯关族兵团。我们虽然居无定所,食无甘味,但自认赚到的每一分钱都是干净的。自认没有对不起哪一位读者。如有冤魂,请速来信申冤。本主编当亲自处理,负荆请罪。

三国真是个奇怪而又令人感叹不已的时代!几位绝世英雄同时生活于同一时代,大幸也!大不幸也!这次中国耗资上亿元的历史巨片《三国演义》播出,想来又勾起三国游戏迷肚里的蛔虫,痒不可耐。本期组织《三国游戏》专稿四篇,连玩带聊。《光荣三国Ⅰ—Ⅳ综述》是一篇视野开阔,研究颇深,持论公允的力作,不可不读。

最后介绍六位本期为我们"撑门面"的作者:一是出道甚早的张弦、叶伟先生。早期写过一些通俗启蒙的小册子。后以《忍者龙剑传迷评》闻于世。对游戏文化有深入独特的看法。一位是远在日本的特约记者常春先生。攻读学位之余出入于日本电玩界。专门介绍日本业界的动向,最新消息。近水楼台先得月,材料应是比较准确、可靠、快捷的。再一位是《漫事·动画·电子游戏》(连载)的作者徐燕明,一位20岁生机勃勃的年轻人。从事动画专业,漫、动、电三栖,在文化视点上自有他的优势。以上四位都是"阿拉上海人",让我们编辑部汗颜。幸喜还有北京的边晓春、汪寅为我们挽回一点面子。边晓春先生高学历、高职称,目前领导一家电脑公司。近期梦想是制作一部将日本三国统统"毙"了的中国三国游戏。是梦还是醒?请问他。远期目标?问他吧。汪寅先生自称"软体动物"。软体是台湾的译法,即"软件"。"软体动物"何意,我们也"拎勿清"。反正如果是"动物"的话,汪君也是那种食草类的温顺动物。他在PC游戏软硬件方面的丰富知识和见解,以及对事业的投入执着精神使我们钦佩和敬重。

《编者的话》这样写是极为罕见的。但对我们而言却是非常自然的。这六位作者是千百万支持和关心我们的闯关族的一员和代表。我们通过对他们的感激之意表达我们对广大闯关族深深的祝福:

祝闯关族们春节好。

主编 熏风

95·1 期

电子游戏软件

紧急通知

因买不到70克(60克)卷筒双面胶纸,本期只好临时改用52克古版纸,敬希广大读者见谅。

月　刊
每月14日出版
编辑出版　《电子游戏软件》杂志社
主　编　熏　风
副主编　丁　展
美　编　苏　人　王　跃

刊号　CNII－3505/TP
ISSN 1006－5032
印刷　北京新华印刷厂
彩印　北京新华彩印厂
订阅　全国各地邮局
邮发代号　82－648
社址　北京东城区沙井胡同15号《电子游戏编辑部》
邮编　100009
电话　(01)4041576

定价:4.50元

三国游戏专辑

三国志Ⅰ(KOEI) FC ………… 33
三国志Ⅲ(KOEI) MD、SFC ………… 35
吞食天地Ⅱ之诸葛孔明传
——指令和道具中日文对照 ………… 38
KOEI 三国志四个版本的比较研究 ………… 41

论尽江湖

游戏新闻眼 ………… 4
海外采风 ………… 5
利刃在手　咄咄逼人——SEGA 上海展示会专访 ………… 7
世嘉铁拳　何时落下 ………… 8
电刑室手记 ………… 64

天堂任鸟飞

时空战士 LIVE A LIVE ………… 18

游戏岛

世嘉的秘密 ………… 23

秘技天地

三国专辑 ………… 25

闯关族的家

包打听　求贤榜　封神榜 ………… 50
一语中的　求疵录　留言薄 ………… 51
龙哥热线 ………… 51

目 录

PC游戏室

IBM－PC外文TOP 30部 …… 29

大视野

超任世嘉之我见 …… 31

电玩大排档

BATTLE TECH、四人麻将 …… 44
GUN SHIP、七喜小子 …… 45
MEGA TURR ICAN、僵尸男爵、
恶魔之纹章(魔界村·纹章篇) …… 46
兽魔大战、海格拉斯之荣光—— 神之赠物、米老鼠大冒险、
文明 …… 41

GAME BAR

…… 48

世嘉世家

梦幻之星Ⅳ—— 千年纪的终结 …… 9
海豚历险记Ⅱ …… 20
雷鸟Ⅳ …… 27

三栖人

〈漫画·动画·电子游戏〉连载之一
没完没了七龙珠 …… 15

编者的话 …… 1
玩友俱乐部 …… 53
94年杂志读者评刊表 …… 55
二手货市场 …… 58
《电子游戏软件》94年总目 …… 61

上期要目

超级街霸(漫画)
次世代的冲击
电子游戏节目十年·1988
RPG年(下)
黄金GAME52部珍藏
秘技集粹
IBM－PC游戏中文TOP
20部
别册附录:二手货市场

欢迎邮购
汇款杂志社
邮费免取
便捷快速负责

下期要目

梦幻之星Ⅳ(下) MD
新创世纪 MD
EX机动战神 MD
勇者斗恶龙ⅠFC
电子游戏节目十年·1989
三国鼎立(上)
超任与世嘉软件风格比较
〈漫画·动画·电子游戏〉
之二　机动战士
世嘉游戏 93 年排行榜及最
佳节目
IBM－PC 94年综述
三国游戏纵横谈(七)

游戏新闻眼 游戏新闻眼 游戏新闻眼

编者按：编务会上主编说我是《街霸》里的瑜珈，脚伸得太长。(主编进步了，不知从哪儿知道有个瑜珈)那就缩回来吧！新闻眼两步并一步，闲话就不能聊了。为了简明，游戏介绍改为表格方式，价格取各地通讯员的中间价。加了一个“涨跌”，让玩友们知道市场的大趋势。几位专卖店老板对此大为不满。但既然主编一再声明杂志不介入任何商业活动，我也就“肆无忌掸”地站在读者立场上讲话。其余诸位，对不起了！

FC (任天堂红白机)

今天想与玩友们说说FC卡带的质量问题。现在盗版厂商越来越不负责任，(盗亦有道都做不到)致使越来越多的FC卡质量问题严重，如不能存储、花版、死机等“硬伤”在许多高容量节目卡带中存在，这样的卡带千万不可买。还有就是目前FC利润已大不如前，所以厂家不愿再推出新的节目，而用一些旧节目炒冷饭，改个名字或瞎编名字，甚至以热血节目的续集形式推出，实则是一些很旧的节目，望玩友们注意。

MD (世嘉16位机)

11月初上海举办了一次电子产品展卖会，其中大牌游戏公司SEGA也参与展示自己的产品，其中包括SUPER32X、SATURN、MD、GG等机种。还有韩国GOLDSTAR代理展出的3DO。不太引人注意的是台湾联华(U.M.C)展出的十六位机，这是中国人独立研制生产的，享有专利权。笔者看过他们制作的软件，也有相当的水准。U.M.C在群雄逐鹿中当然显得有点单薄，但能坚守阵地是值得钦佩的。据我们所知，联华一直有意进军大陆市场，但伸手又怕烫嘴，气量确实有些狭小。

ARC (街机)

街机市场目前也有新作上市，《94'格斗之王》是综合了SNK公司许多对战节目中的人物而单独制作的一个对战游戏，包括众多人物(饿狼组、龙虎之拳组等)。射击名作《长空斗士Ⅱ》也已出台，仍保持Ⅰ代风格，不失为优秀作品。

IBM-PC (个人电脑)

《天堂乐园》由BULL FORG制作，16MB，需4M内存，模拟类。内容是让自己建设的游戏场遍布全球，统一世界的游乐场。光荣公司的SLG名作《项刘记》已有中文版，容量5MB；可扮演项羽或刘邦建立霸业。《钛战机》由LUCASARTS制作，模拟飞行类，容量16MB。是“星球大战”(STAR WARS)系列新作，扮演黑暗军团消灭叛军。《工人物语》是调遣自己手下的员工，建立自己的经济王国，由SSI制作，模拟类，需4M内存，容量4MB。

推　荐

FC机：《中原之霸者》、《超级马里奥Ⅲ》、《冒险岛Ⅳ》。MD机：《MEGA TURRICAN》、《魂斗罗》、《火箭骑士Ⅱ》、《BATTLETECH》、《URBAN STRIKE》。SFC机：《大金刚》、《正义之纹章》。(本期新闻结止于11月15日)

上市新节目介绍表

节目名称	机种	介　绍	平均价格(元)
MEGA TURRICAN	MD	DATA EAST以8M容量制作的STG节目，场面火爆	100
真人快打Ⅱ	MD	ACCLAIM以24M容量制作的ACT节目，充满血腥	200
BATTLE TECH	MD	FASA以16M容量制作的3D战斗节目，操纵机器人进行战斗	170
双截龙Ⅴ	MD	TRADE WEST以24M容量制作的对战节目，除形象取自动画原作之外，几乎没有优点	160
侏罗纪公司Ⅱ	MD	SEGA以16M容量推出的动作冒险类节目	170
七喜小子Ⅱ	MD	KANECO以8M容量推出的动作冒险类节目	150
火箭骑士Ⅱ	MD	KONAMI以8M容量推出的ACT节目，在Ⅰ代基础上做了很大的改进	160
LOTUSⅡ	MD	ELECTRONIC ARTS以8M容量制作的赛车节目，操作感及视觉感受都很好	170
URBAN STRIKE	MD	ELECTRONIC ARTS以16M容量制作的3D射击	
魂斗罗	MD	KONAMI以16M容量推出的经典射击名作。似乎有点兼容问题	170

热 销 节 目 价 格 表

节目名称	机种	平均价格(无)	涨跌	节目名称	机种	平均价格(元)	涨跌
中原之霸者	FC	250	→	饿狼传说 Ⅱ	MD	195	↓
圣火徽章外传	FC	190	→	真人快打 Ⅱ	MD	200	→
勇者斗恶龙	FC	180	↑	SHINING FORCE Ⅱ	MD	200	↓
诸葛孔明传	FC	170	↑	SONIC3	MD	145	↓
超级街霸 Ⅱ	MD	300	↓	格斗三人组 Ⅲ	MD	190	↓
海豚历险记 Ⅱ	MD	180	→	皇帝的财宝	MD	190	→

海外采风

文/索冰

NEWS & INFORMATION

日本一年一度的娱乐机展示会 AMUSEMENT MACHINE SHOW(简称 AM 展)至今已是第 32 届。于 9 月 21 日至 23 日在千叶县幕张博览会场召开。在本届会上 SEGA、SNK、NAMCO、TAITO 等业界巨头纷纷推出最新力作,最受瞩目的是 SEGA 的"VR 战士 2"及 SNK 的"真・侍魂",另外如 NAMCO 的"铁拳"和 SEGA 的"VR 特警"均系炙手烩作。在 A. M. SHOW 的最后一天,世嘉更惊人地宣布"VR 战士 2 代"将在次世元主机 SATURN 上完全移植。相信这届大会是世嘉更凶猛声势的开始。

SEGA SATURN 在日本国内虽定于来年 1 月发卖,但实际上已在 11 月 22 日开始销售,定价 46800 日元,同时发售的软体 VR 战士、麻雀悟空天竺及 SEGA TAME 三款。

光荣公司多年以来以制作历史题材的 SIMULATION GAME 而著名。现在它终于出版了第一部 KOEI 的历史传记小说《信长野望——新・军师录》。书中详细介绍了 GAME 的 12 位著名军师的出身、经历及各自的性格、为人,非常生动。若读过此书再玩"霸王传"等节目,相信会更增乐趣。

(以上由本刊驻日本特邀记者常春提供)

传　说

在 GAME GERA 上可以执行 MD 节目?

似乎从两个月前开始就有这种类似的传说,如果真能在 GG 掌机上就可以玩 MD 的十六位节目那真是太超值了!可是…残念(日本语)SEGA 的发言人表示这种事是不存在的。不过世嘉倒是在考虑开发能够于 MD 上玩 GG 节目的系统(就像超任的 SUPER GAME BOY 一样),但在 GG 上玩 MD 则子虚乌有。

任天堂为 SFC 生产专用碟机?

超任磁碟机已不是一个陌生的概念,目前已经有大量可以 BACK UP 硬卡的碟机出现在市场上,不过要说任天堂会自己做这种东西就纯属玩笑了。所有的碟机基本都出自香港,因为复制节目触犯版权法,但香港根本没有加入著作版权运动,因而才能不受限制地做这种事。

至尊战士——传说中的升龙与豪鬼

街霸 Ⅱ 的隐藏角色传说由来已久。其中龙和肯的师叔豪鬼这个人物在《超级街霸 Ⅱ X》中登场,武功是豪波动拳、燃烧波动拳和豪升拳及斩空旋风脚,还有类似瑜珈转移的阿修罗闪空等等;而另一位叫做升龙的人就有点骇人听闻了:据传他在元祖 SF Ⅱ 版本中便已存在,出现条件是一局不败地打倒前面的所有对手,而在大头目 VEGA(在最早的版本中名字是 BISON)处要连续打和四个 ROUND 以上。升龙有着一头长长的银发,会使用雷电波动拳,龙卷旋风脚和燃烧升龙拳。据我们收集到的资料和读者来信证明,在香港和大陆至少有十余张可以出现升龙的街机版,但十余张与全部 SF Ⅱ 的基板相比也未免太少;而且 CAPCAM 公司从未提过有这个人物的存在,也令人怀疑。以笔者猜想有可能是某修改程式高人所为。

海外电玩节目排行榜

超任 SFC

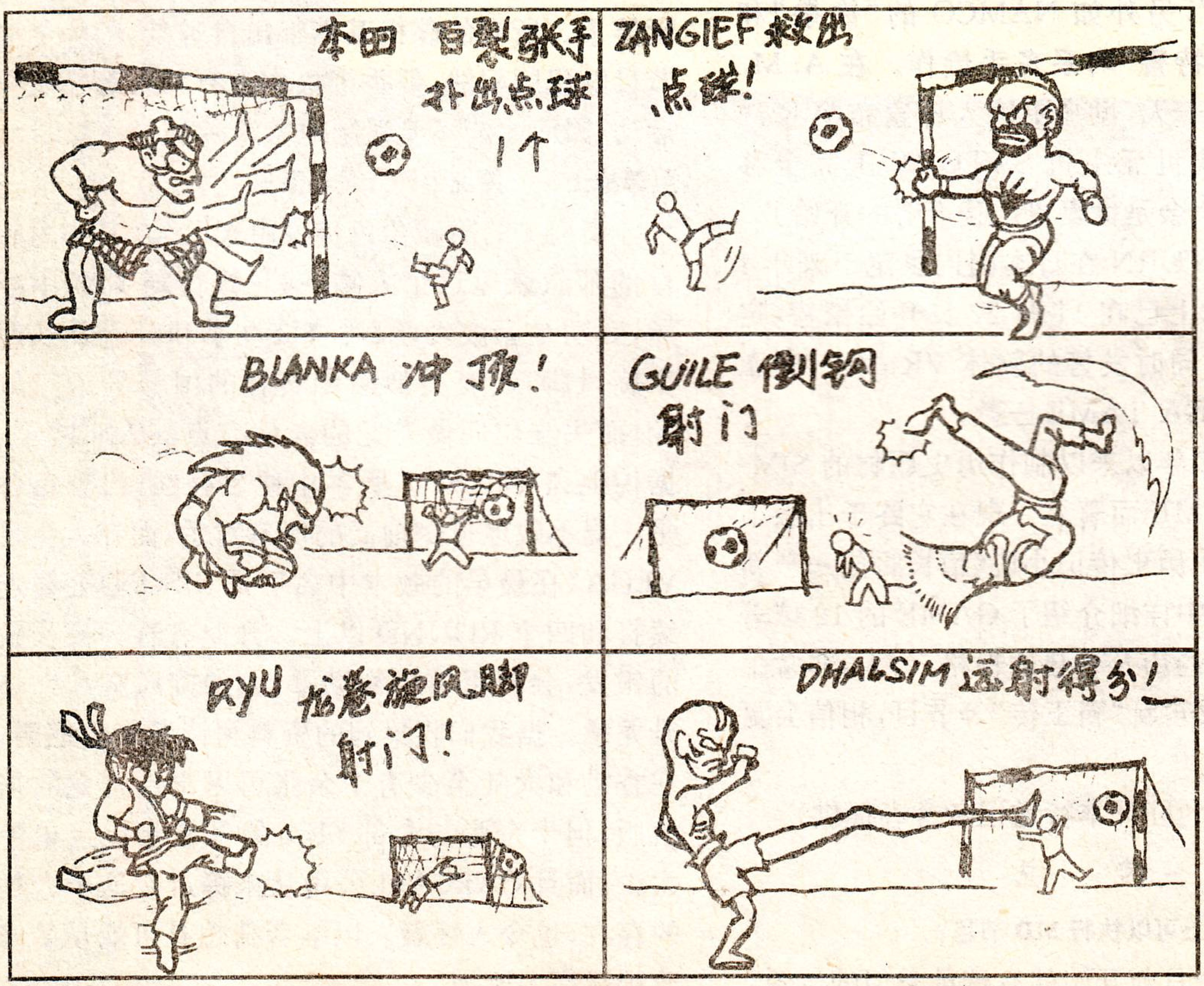
1	侍魂 TAKARA ACT 32M	6	极上Q版沙罗曼蛇 KONAMI STG 16M
2	MOTHER2 NINTENDO RPG 24M	7	超级街霸Ⅱ CAPCOM ACT 32M
3	时空武士 SQUARE RPG 24M	8	魔界村纹章 CAPCOM ACT 16M
4	真女神转生 IF ATLUS RPG 16M	9	太空战士Ⅵ SQUARE RPG 24M
5	FEDA 正义之纹章 YANOMAN SLG 24M	10	豪血寺一族 ATLUS ACT 24M

世嘉 MD

1	幽游白书·魔强统一战 SEGA ACT 24M	6	大航海时代Ⅱ KOEI SLG 16M
2	新创世纪 SEGA A.RPG 16M	7	恶魔城 KONAMI ACT 8M
3	魂斗罗 KONAMI ACT 16M	8	超级街霸Ⅱ CAPCOM ACT 40M
4	音速小子外传 SEGA ACT 16M	9	梦幻之星Ⅳ SEGA RPG 24M
5	海豚历险2 SEGA ACT 16M	10	饿狼传说Ⅱ TAKARA ACT 24M

98法国世界杯精彩镜头

清华大学 张雷冬 绘



SEGA 利刃在手 咄咄逼人

——SEGA 上海展示会专访

特约撰稿人/叶 伟



十一月的上海，仍温暖如春。伴随着这可人暖意的，是同样可人的喜讯：SEGA 在上海的展示会开幕了！

这是第一次，世界最大玩具公司之一在中国展览他们的产品。虽然，作为“国际消费类电子产品展”中的一员，世嘉没有更多的时间和空间进行宣传，但观众仍然是将展台挤得水泄不通，人满为患。

最新产品纷纷亮相



说这是真刀真枪的展示，一点也不过分：SEGA 拿出了顶尖级的新产品。

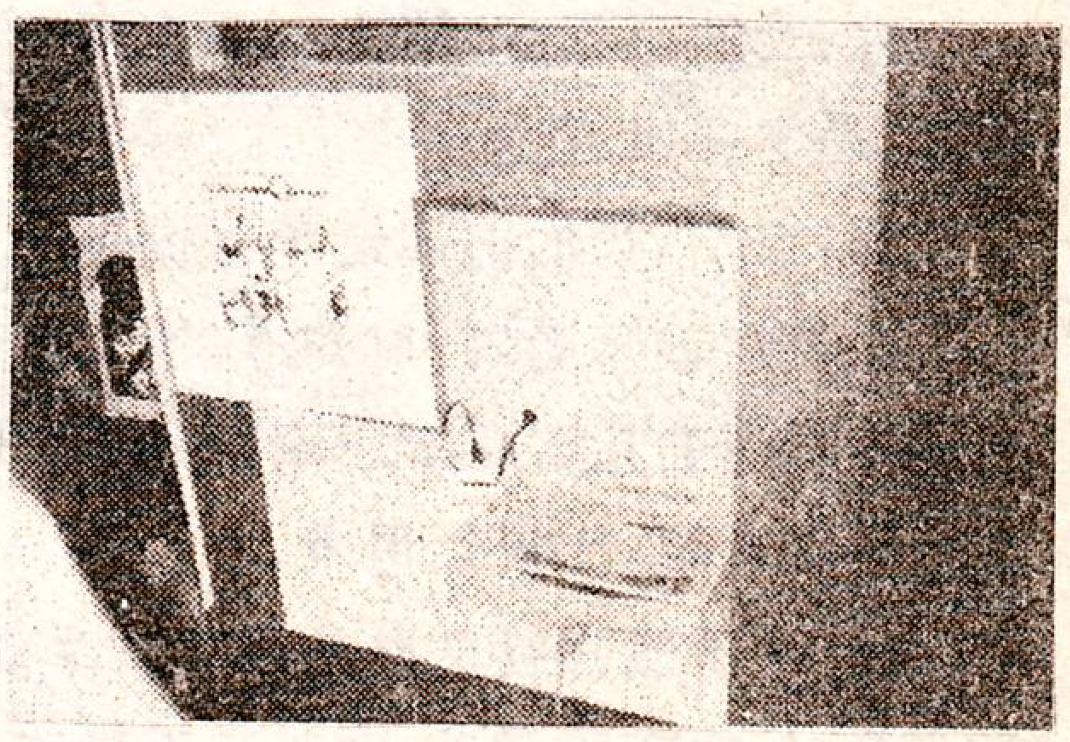
这次展出的新机种有 16 位升级装置 SUPER32X、64 位一体机“土星”和大型坐台式电玩“SUPER MEGALO”。由于展示是全开放式的，任何人都可以一试身手，所以每台机器前都排着长队。为了玩到“土星”版的“VR 战士”，竟累得笔者足足等了一个多小时！

不过等待颇为值得。不仅是“土星”，就连 32X 的效果都相当不错，可说是与街机毫无二致。64 位机更可傲视群雄，以“VR 战士”为例，你根本无法指出它与街机版有何区别，其移植力绝对百分之百！

许多有关新机型的数据也重新得到了核实，特别是 32X 提升装置，由于价廉物美，且适用于 MD 的专用户，所以颇让人关心。从展览区办公室提供的资料看，32X 使用了 2 个 32 位 CPU，RAM 量达到 4M，IPLROM 也有 8KBIT！同时可显示 32，768 种颜色，并增加了两个 PWM 音源。可以说已经超越了 NEO·GEO 的水平，从实际效果来看也是如此。MD 的用户可以大放其心了。

主力产品市场颇大

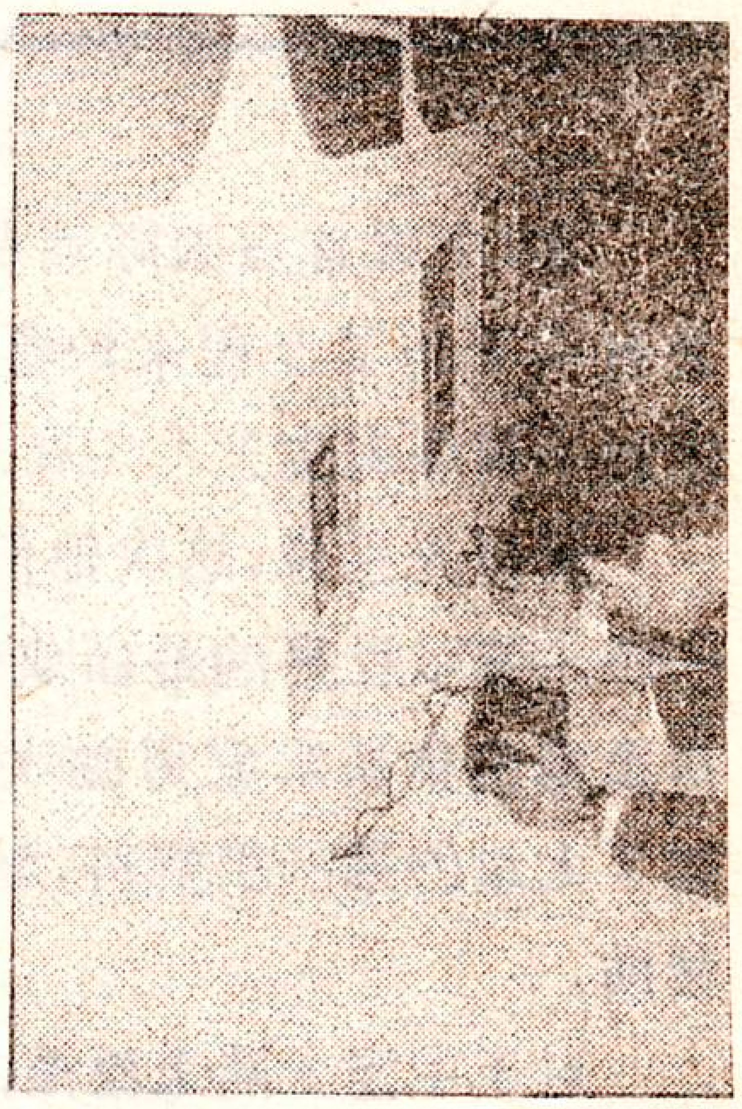
展示中也有一些主力产品，如 16 位的 MD2 和 8 位的手机 Game Gear，这些机器前同样是拥挤不堪。看来 SEGA 应可放心的打入中国市场。



最让人觉得有趣的是 Game Gear 由于位置的限制，大家只能躬着背站着，所以一概是低着头，撅起臀部的模样，令人忍俊不禁。笔者实在不愿这样难堪，于是掏出了自带的手机，准备自娱自乐，但一下子就被数十双饥渴的眼睛盯上了……

装载在坐台式“SUPER MEGALO”中的是街机版“VR 战士”。由于是大屏幕投影，吸引的人便更多。往屏幕上瞧，个个动作敏捷，武功盖世；可看他们的手，却是横抓竖拽的乱扯，真让人担心机器的寿命啊！……

接受独家采访 否认合作事宜



展馆的策划及布置，是由日本世嘉公司主持的。但业务上的联络，却是由王氏港建国际贸易公司负责。王氏是亚洲地区的 SEGA 总代理，要想抓点新闻只有找他们了。好不容易，笔者逮着了王氏负责中国贸易部分的杜波先生，抓紧时间进行了采访。

问：杜先生，大家现在最关心的便是日本世嘉与中国电子工业部合作的事情，您能告诉我们详情吗？

杜：（奇怪地）有这件事吗？这是绝对没有的事。

问：但是我们确有可靠的消息证明这一点。

杜：确实没有这件事。如果需要，我可以替您向日本方面证实。但是，只要有，我们就应该知道。可这件事我从未听说过。也许世嘉只是有个意向？那就不好说了。

分级代理 进军大陆

问：那么，世嘉将以何种方式打入大陆市场呢？是开专卖店吗？

杜：目前还不打算开专卖店，近期也没有这个计划。现在我们是采用代理的形式，象王氏代理世嘉亚洲业务，

北京、上海或别的城市可以再代理王氏。

问：代理点是否已经成立了？

杜：是，我们在全国有很多代理点。现在，王氏在北京、上海、广州都有分支机构。

前途光明　阻力重重

问：世嘉在进军大陆市场时是否遇到阻力？

杜：当然有不少。阻力主要有两个，一是仿冒机、兼容机；二是学习机。

问：当然，我们都知道学习机是……

杜：对，你知道，我也知道。但大陆许多的消费者却未必知道。他们觉得花上三四百元钱，既能让孩子玩游戏，又能学点东西，比较划得来。

问：对于兼容机世嘉是否有所举动呢？

杜：是要有所举动，明年春天世嘉将在这方面花些力气。

问：是否会采取低价倾销原装产品的方式呢？

杜：这牵涉到总公司的计划，我不太好说。

问：对于大陆市场世嘉是怎么看的？

杜：目前情况并不特别看好。16位机的销售额还太低，特别是打倒仿冒产品后，要让家长花八百、一千元人民币买游戏机，是很困难的事。但是将来应当会不错。

挑战任天堂　世嘉有信心

问：世嘉是否打算在大陆设厂呢？

杜：有这个意向。这也是代理内容的一部分嘛。

问：说到合资，我知道任天堂已经有与中国大陆的合作了，您又怎么看呢？

杜：这是事实。任天堂确实与大陆合作生产Game Boy手机与软件，另外还有一些合资企业生产一些完全返销日本的产品，如超任等。

问：任天堂是世嘉最大的敌人了，对战胜它有信心吗？

杜：我觉得不能说是敌人，应当说是竞争对手。另外世嘉的份额正在扩大，在欧美市场已经完全打败了任天堂。

问：但是从日本、台湾、香港的情况来看，世嘉并不是很有力的。

杜：这里有个感情上的问题。世嘉的老板是一个外国人，日本人从感情上很难接受，所以任天堂的情况就好很多了。

问：我听说世嘉曾是美国人的产业，那么现在的日本世嘉，究竟是由日方管理，还是被日本人买了下来呢？

杜：哦，这是总公司的事了，恕我不能回答。

在〈中国首届国际消费类电子产品博览会〉期间，笔者有幸采访了专程来沪参展的SEGA营业部的坂口先生和小贯山先生。

坂口先生说，这次他们来上海除了向中国的GAME FANS展示世嘉的最新成果外，还对中国游戏业的大窗口上海的街机和家用游戏机市场进行了广泛的采访，掌握了大量的第一手资料，对将来SEG进入中国市场大有帮助。

对于中国大陆上泛滥的仿冒世嘉游戏机、卡，日本报刊有大量的报导并引起相当强烈的反映。坂口先生说这次来沪对此问题做了调查，并点了几个大陆玩家耳熟能详的厂家。从两位SEGA先生写得密密麻麻的笔记本看SEGA对仿冒品问题非常重视，至于具体的对策，小贯山表示不排除一切可能的措施包括法律手段。笔者解释说目前大陆的许多经销商也很希望能经销正宗的"SEGA"产品，但涉及到关税、版权、价格、维修、进货渠道等众多问题，需要中日两国游戏业界共同努力协商解决。

当笔者向坂口先生赠送《电子游戏软件》94年第三期时，日本朋友显得十分惊讶，他们说没有想到中国也有这么优秀的电玩杂志。对杂志中世嘉中山隼雄社长的谈话和《GAME BAR》等一些精彩文章表现出浓厚的兴趣。并一再向笔者打听哪儿能买到这种杂志，准备多买一些带回日本。但……上海什么都有，《GAME 集中营》第三期却哪儿也买不到。

责任编辑　无类

文/王珏成(上海)

SEGA　世嘉铁拳　何时落下　专访

94年初全日本排行第一　寒冬攻略依旧大汗淋漓



梦幻之星Ⅳ
千年纪的终结

特约撰稿人　叶　伟

制作:SEGA 1993.12　　类别:RPG

容量:24M　　媒体:卡带

序

遥远的过去,无名的彼岸……

为奠祭斗士灵魂的圣火

永无终结……

幸存的人们

为之建立了天梯

暗紫的灯火

在神社的佛像间闪耀

然而神圣的使命

即便过了千年时纪

也难以做到……

操作说明:

十字键:可以让主角们在地图画面移动及移动指令的光标;

开始键:在地图画面调出系统指令,或消除屏幕上的视窗、菜单;

A键:调出移动指令菜单及确定指令;

B键:取消指令或视窗;

C键:根据面前的人或物,执行交谈或调查的指令。

指令说明:

标题画面的指令:

CONTNUE:接续记录;

START:从头开始游戏;

BRASE DATA:删除记录。

移动中的指令:

アイテム:道具。分为使用、鉴定、扔和(得到新宝物但身上空间不够时)放回四项。

テクニック:魔法。

とくき:特殊技巧。

そうび:装备,分为:装备、摘除及决定武具单手或双手使用三项。

ステータス:状态,包括装备、持金、姓名、年龄、HP、TP(技术力)等资料及各项能力值。此选项还包括有调整队列、商谈及决定战斗时的战术三项设定系统。

系统指令(用START调出)

セーフ:存储进度,共有三个选项。

メッセージスピード:对话速度/快与慢

せんとうそくど:战斗速度:/快与慢

ボタンせくてい:按钮设定,可以改变A、B、C钮的机能

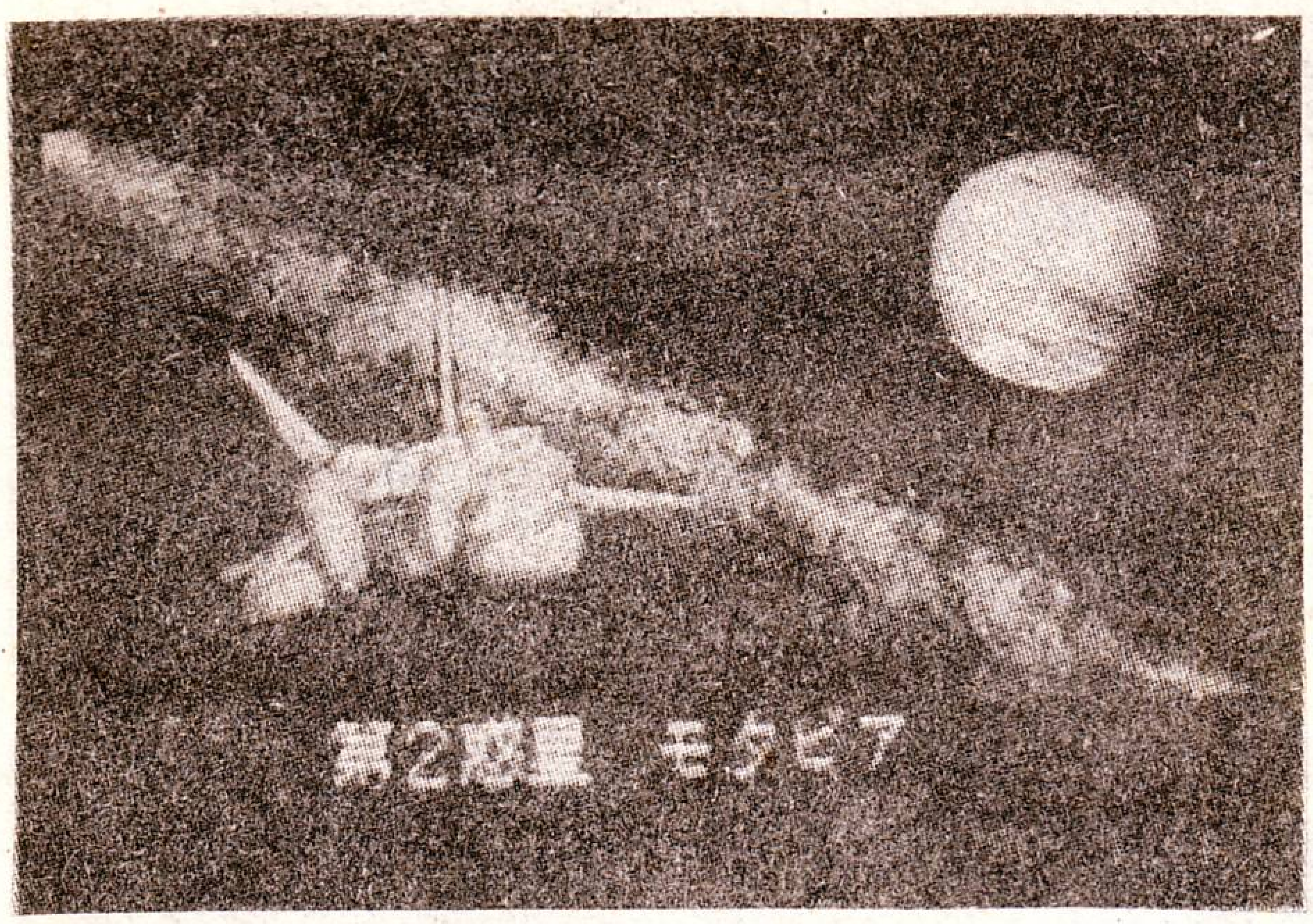
战斗指令:

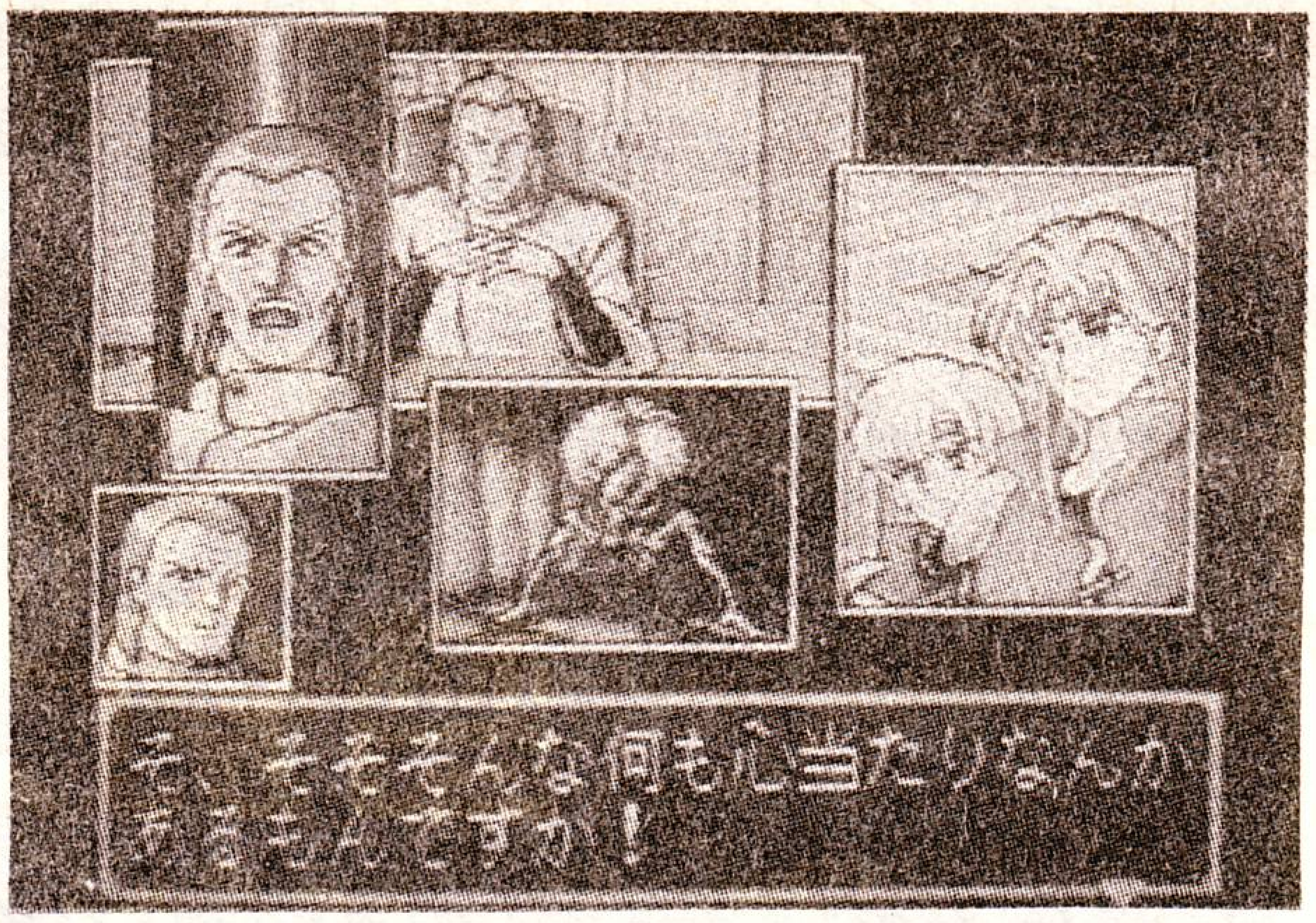
コマント:命令,分别给每位战士下指令

マクワ:集体攻击,根据战术而变化。

てつたい:退却

这本是一个宁静而和平的星系,然而,不知从何而来的力量把母星(マサーブレイン)彻底摧毁。于是,第一行星巴鲁玛爆发、毁灭,另一颗行星"玛塔法"中90%的文





明和人口亦遭到灭顶之灾……

整整一千年过去了，玛塔法的居民们渐渐地从艰苦的环境中走了出来。他们把自己培养成了强悍的猎手，以自己的力量作着顽强的抗争。然而，近来玛塔法的气侯越来越糟，怪物丛生，居民的生活屡受危胁，也许……

也许又有什么灾难将要发生？

鲁蒂一睁开眼睛，就急着找自己的老师莱娜。也难怪他那么激动，跟着老师那么长时间，今天还是第一次实习呢！说到莱娜，那可是玛塔法最好的猎手。这个姑娘有着十分温柔的眼睛，但动起手来却毫不留情，因而享有“辣手”的盛名。这次，维塔(ピアタ)城的莫达比学院有了难以解决的麻烦，所以校长匆匆找到莱娜，拜托她一定完成。

“那究竟是什么麻烦？”鲁蒂抑制不住自己的心。

“事实上麻烦在学院里。”校长掩饰不住惊慌之色，“一个月来，学院地下室里不断地出现怪物。那真是令人恶心的家伙……我们只得封闭了地下室。莱娜小姐，这次拜托，请千万搞定。”

莱娜微微一笑，不发一言，带着鲁蒂转身出了校长室。“这种小事……哼！”

来到地下室门口，莱娜看到汉恩正如没头苍蝇般地走来走去，心下暗自好笑，连忙一把拽住他。

“啊，这一定是莱娜小姐吧！”汉恩如遇救星，“你们可来了。请带上我一起去吧！”

“带你？你去干什么？”

“我是学院的研究助手，恩师奥勒特已经失踪了好几个月，听说…听说是与地下室的怪物有关呢！”

“哦！噢，那你为什么不下去呢？”

“这个嘛……”汉恩嗫嚅道，“呃…呃…听说那些怪物…咳…咳挺可怕的…所以…”

“没问题！”莱娜打断了汉恩的话，显得很兴奋，“我带你去，只不过……”她晃了晃一根手指，“100块钱！”

“啊！这就要钱哪！”汉恩虽然嘟嘟哝哝说个不停，可还是掏出了钞票，随众人一起进入了地下室。

地下室里果然阴森恐怖，一路斩杀怪物前进，眼看追到了地下室的尽头，一头巨大的母兽出现在他们的眼前。

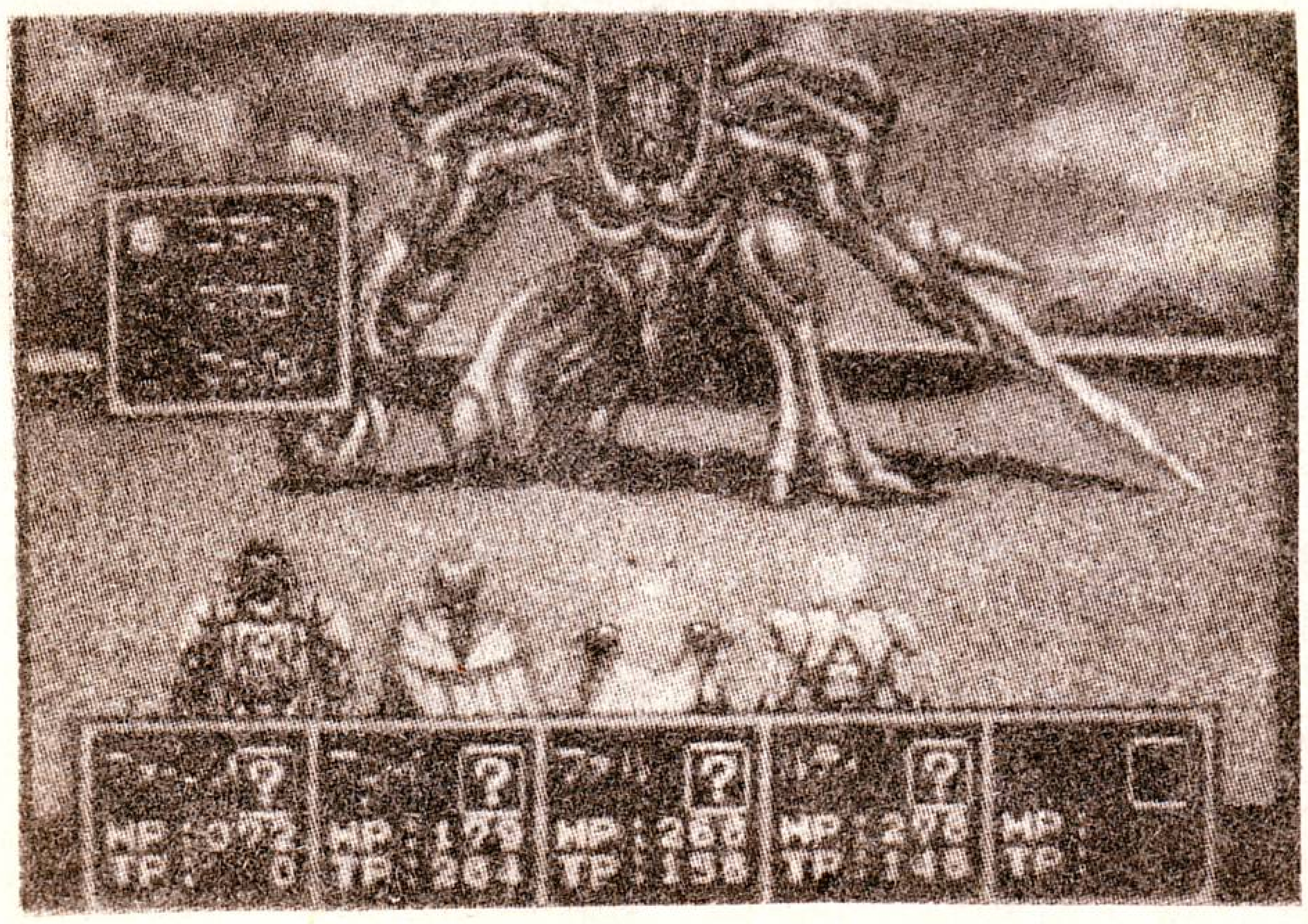
“干掉它！”

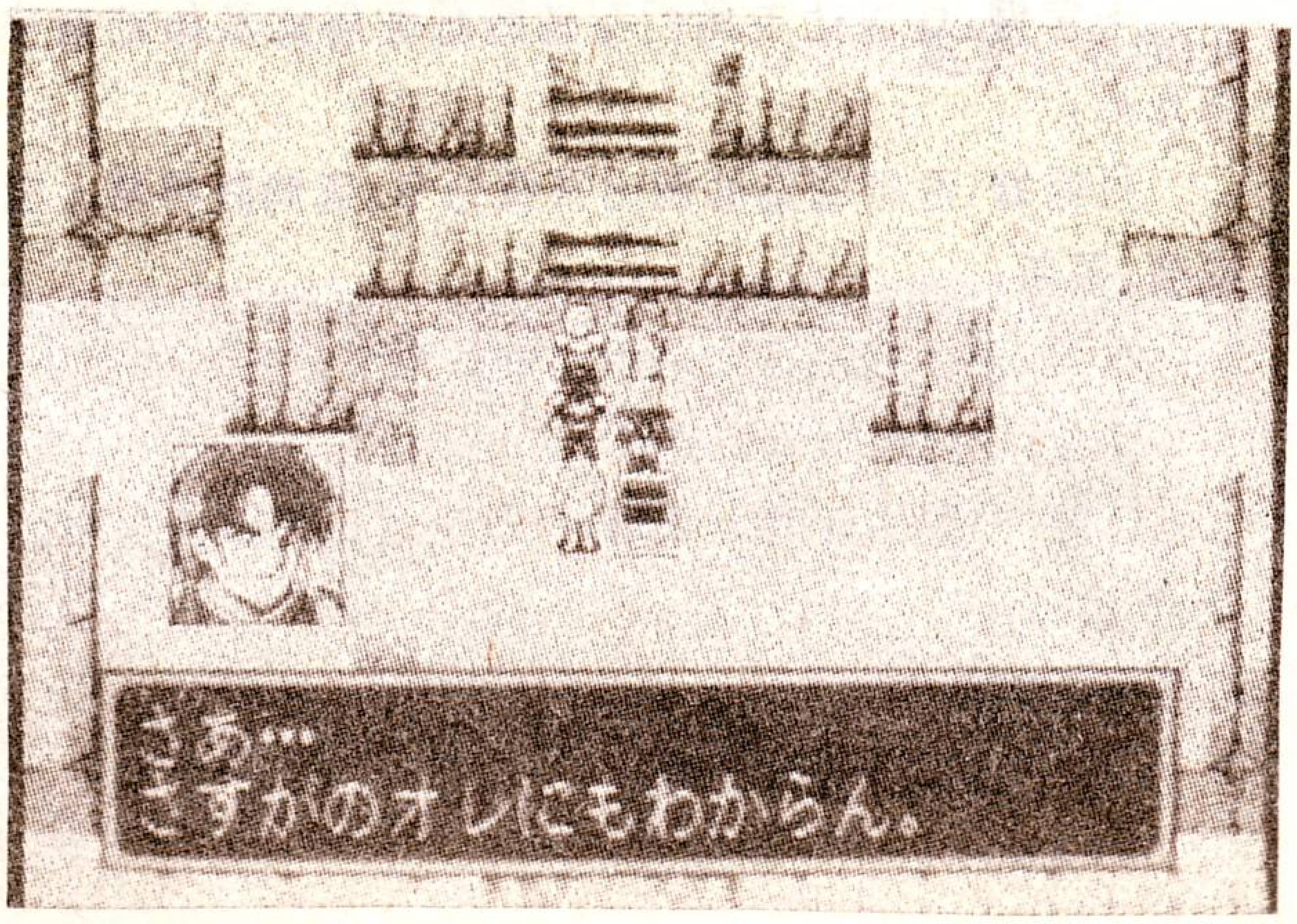
众人也不废话，冲上前七里咔嚓一顿乱砍，那母兽正专心致志地孵化小怪物，毫无还手之力，几个回合下来就一命呜呼了。

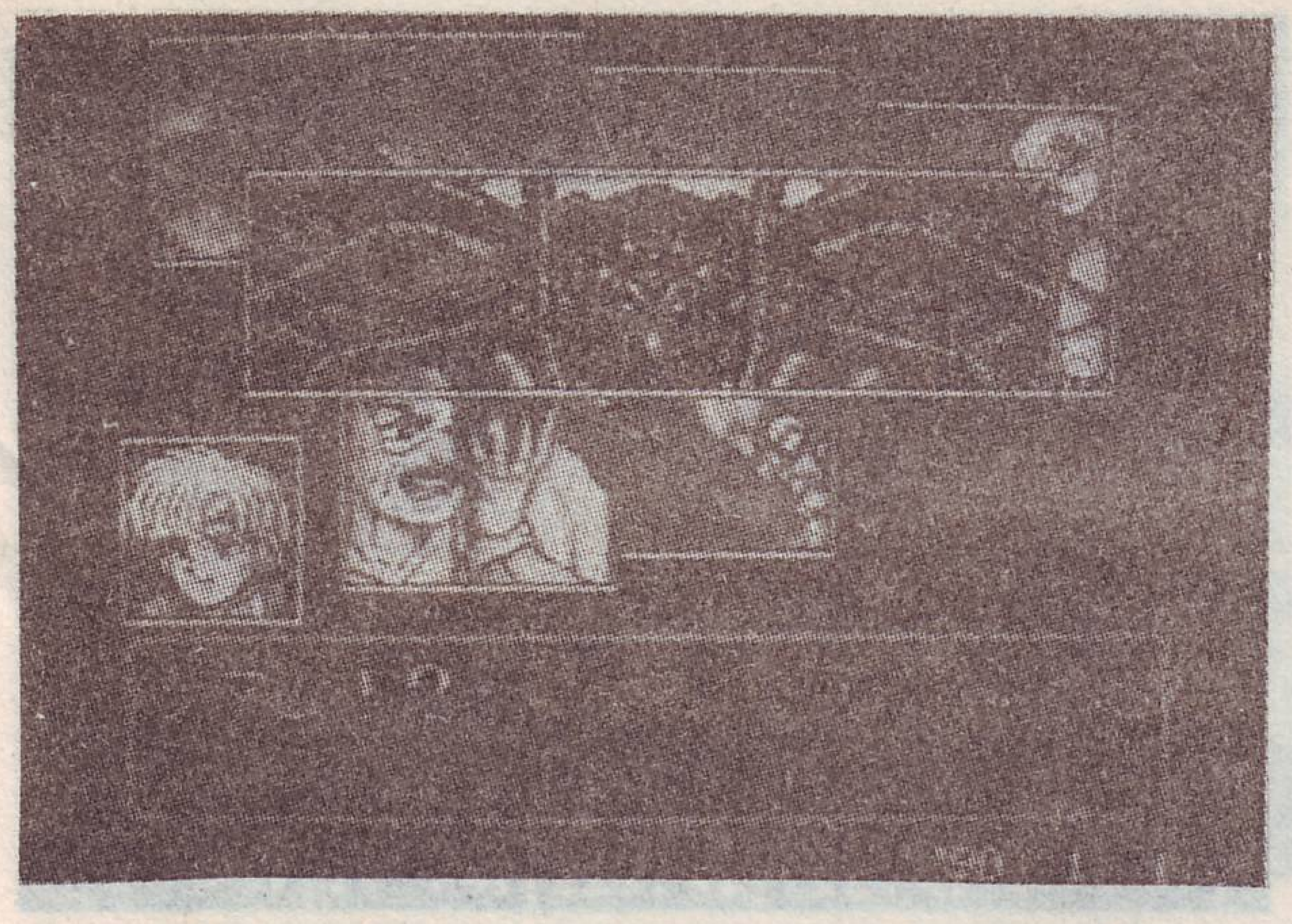
“咦，这是什么？”汉恩在母兽的背后发现了各式各样的培养瓶，“里面还有胚胎呢！”

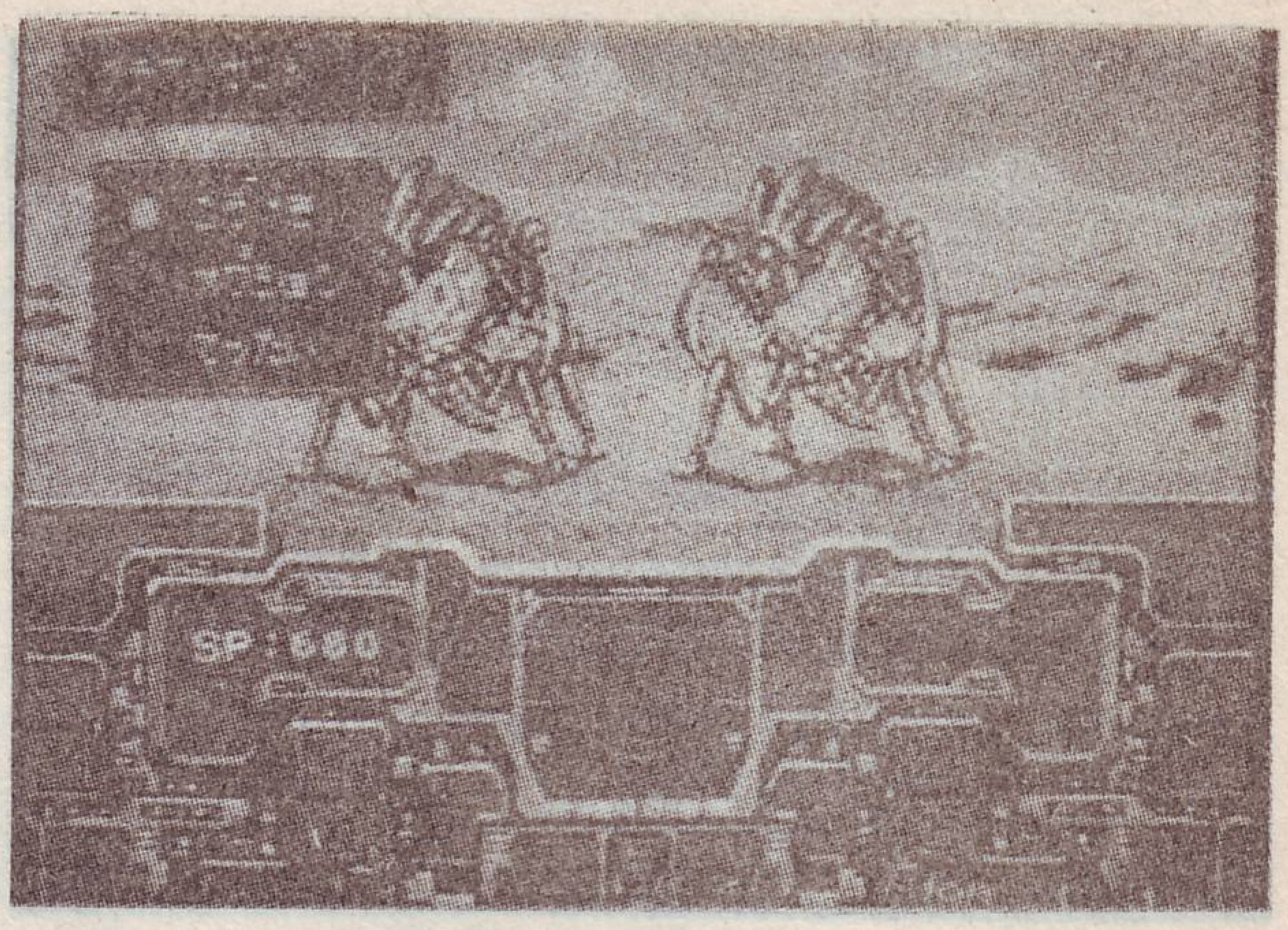
“好象是用来繁殖什么的吧？难道……难道说学院里一直秘密地养着这些杂种？”莱娜满腹狐疑，“不行，得快去找校长！”

原来，玛塔法最近怪物频频出现，为彻底调查其来









源，学院派出了老教授奥勒特为首的调查队。令奥勒特大为吃惊的是，他们居然在怪物的发生地找到了古代超文明的遗迹！看来这些小动物与古代文明也有些关系，于是调查队便采集了些样本回来培养，然后马不停蹄地奔赴遗迹进行开发。

“可这一去就再没有回音”，校长说到这里一脸的无奈，“等我再带人赶到那儿，所有的人已经被杰奥变成了石头。”

“杰奥”！莱娜一惊，“黑暗的魔法师？！”

“对，就是他，他还威胁我不要再调查古文明的遗迹，否则也要遭受石化的惩罚，所以…所以…我只好……”

“还说什么呀！莱娜，快去救教授吧！”汉恩再也忍不住了，一把扯住莱娜。

“哎，慢来慢来。一五一十，二五十五……”莱娜面有喜色，“好吧，给三百块钱吧！”她晃了晃三个手指头，“少一分也不行哦？！”

“三…三百元？！真是贪心的女孩啊！”汉恩心痛地找着钱包……

三人出城北上，在流沙旁的玛伊鲁（マイル）镇稍事休息后，来到了遗迹所在地——赛玛镇。可是，展现在他们面前的，竟是死气沉沉的石头！看来校长所言不假，这个村已完全被石化了！

众人赶紧冲入山后洞穴中，在山洞的尽头的门前，发现了亦化为石头的奥勒特教授。

“看来是中了古代的咒语，没想到现在还有人会用。这个杰奥倒是不简单哪！”莱娜自言自语道。

“他们有救吗？”汉恩紧张地问。

“嗯，用一种叫做‘阿拉沙林’的药大概可以。那药…好象在毛尔加姆（モルカム）村有人知道……”莱娜回忆道。

“好吧！那快走吧！”汉恩转身要走，突然一只纤纤细手扯住了他，是蒂娜！

“喂，没有500块不行哦！”

……！

毛尔加姆村在赛玛的南方。第三人赶到时，村庄已化为一片废墟，只有一个白衣人默默地站在那里，神情极为沮丧。

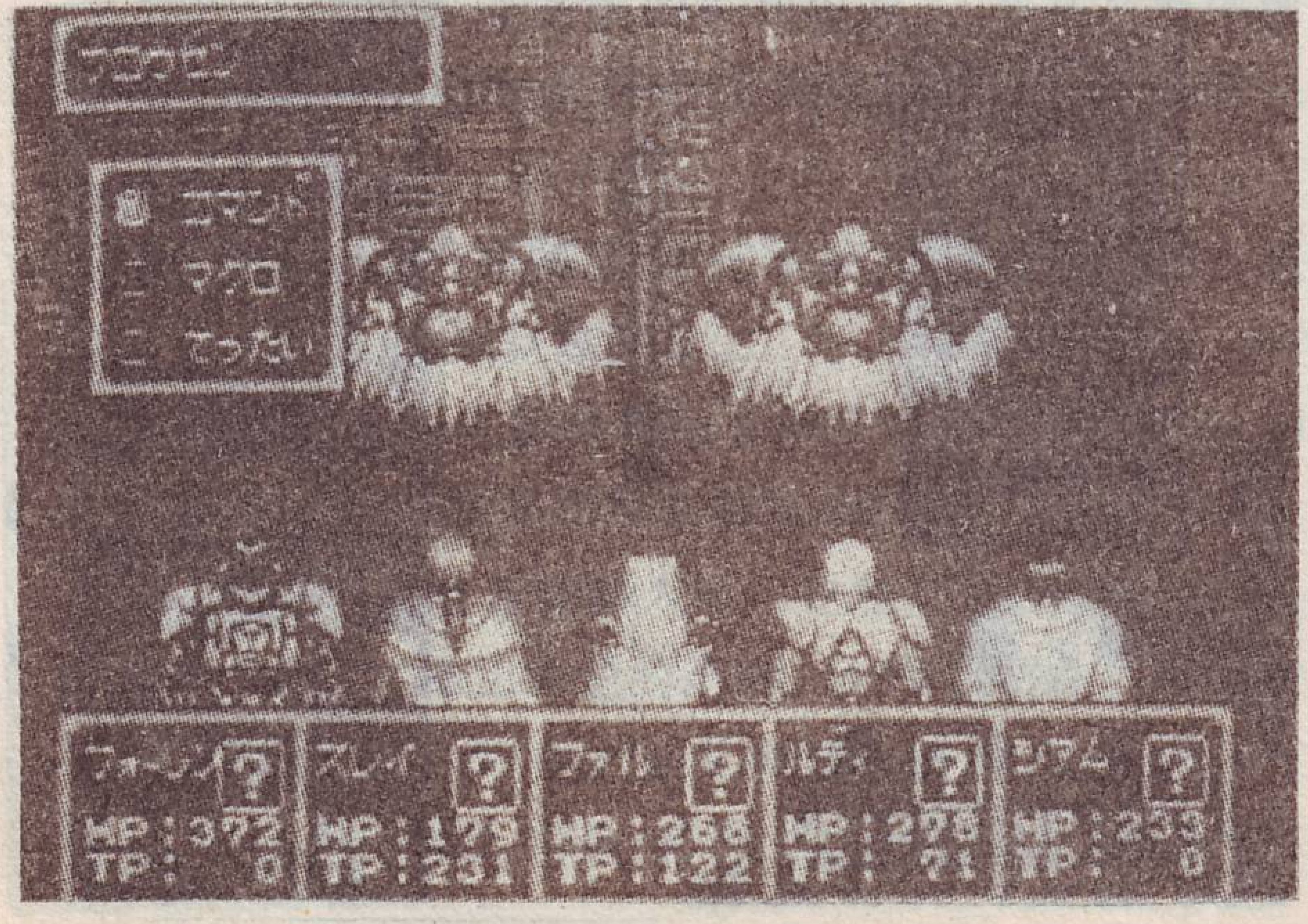
“看哪，是老朋友斯林哪！”莱娜兴奋地招呼他，斯林瞧见老熟人，也是十分激动：“呀！原来是你们……”

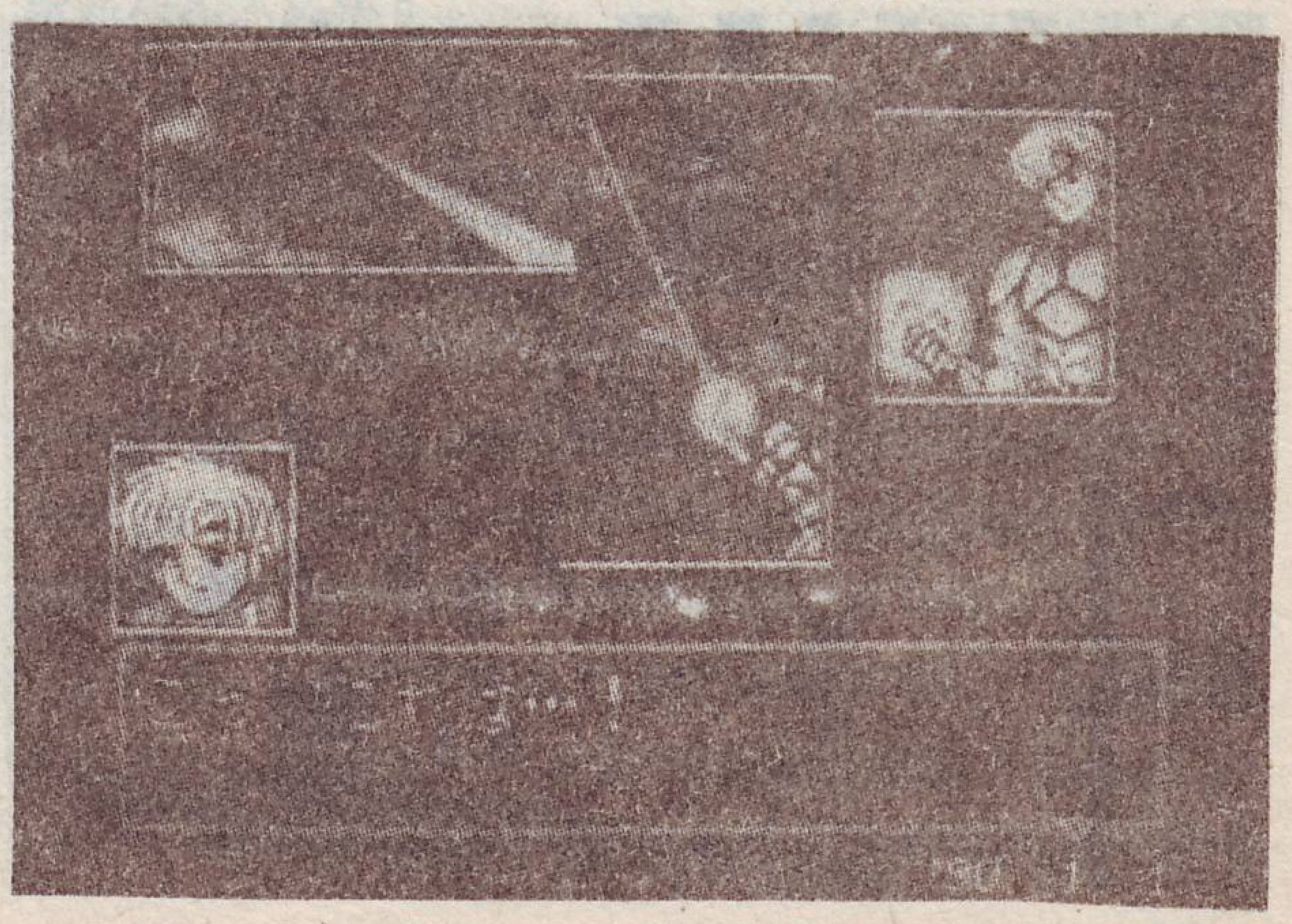
莱娜把事情的经过大概地说了一下，说到“阿拉沙林”时，斯林笑了“原来你们找这个啊！这药可不在这儿呢！”

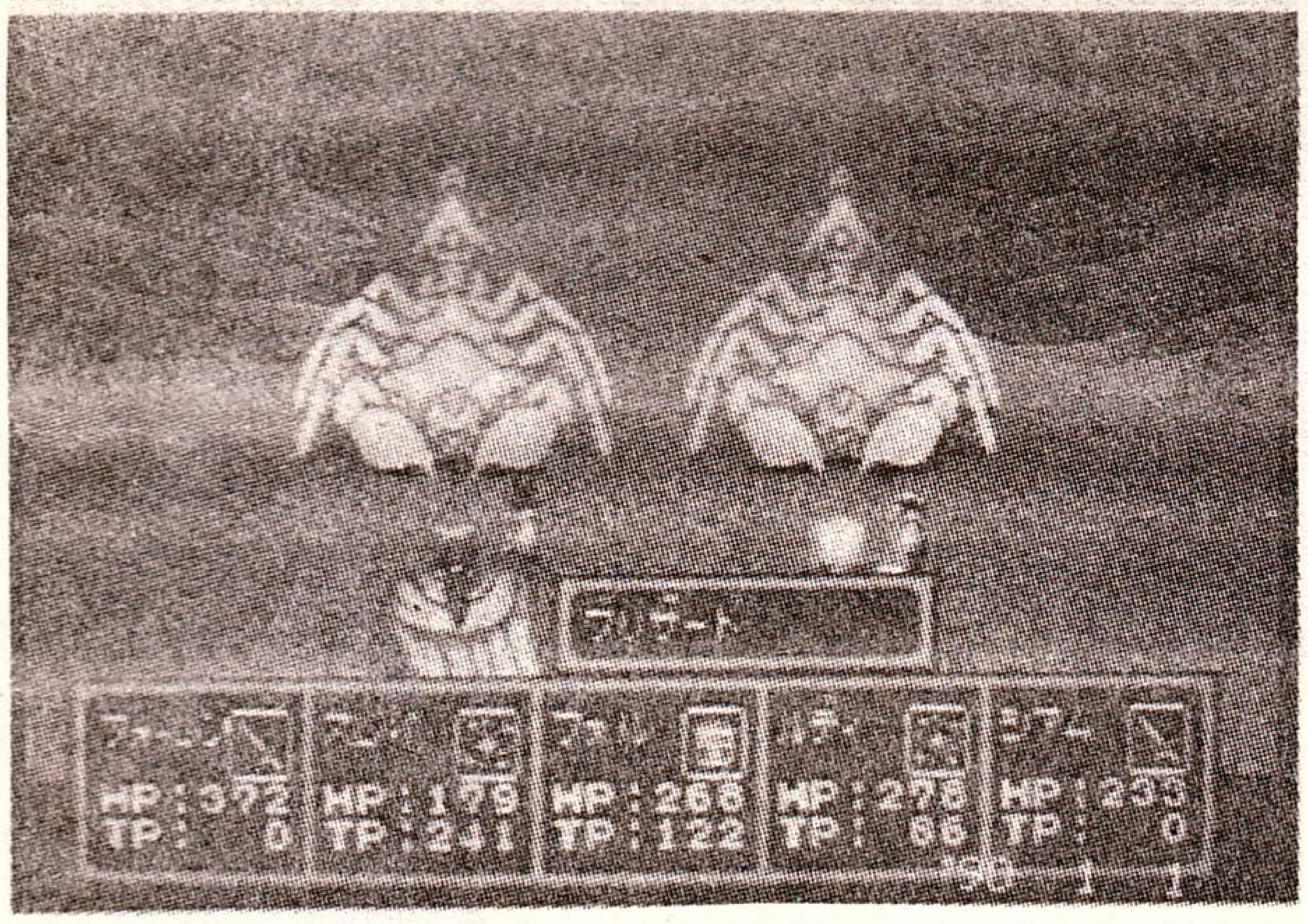
“那，那会在哪儿呢？”

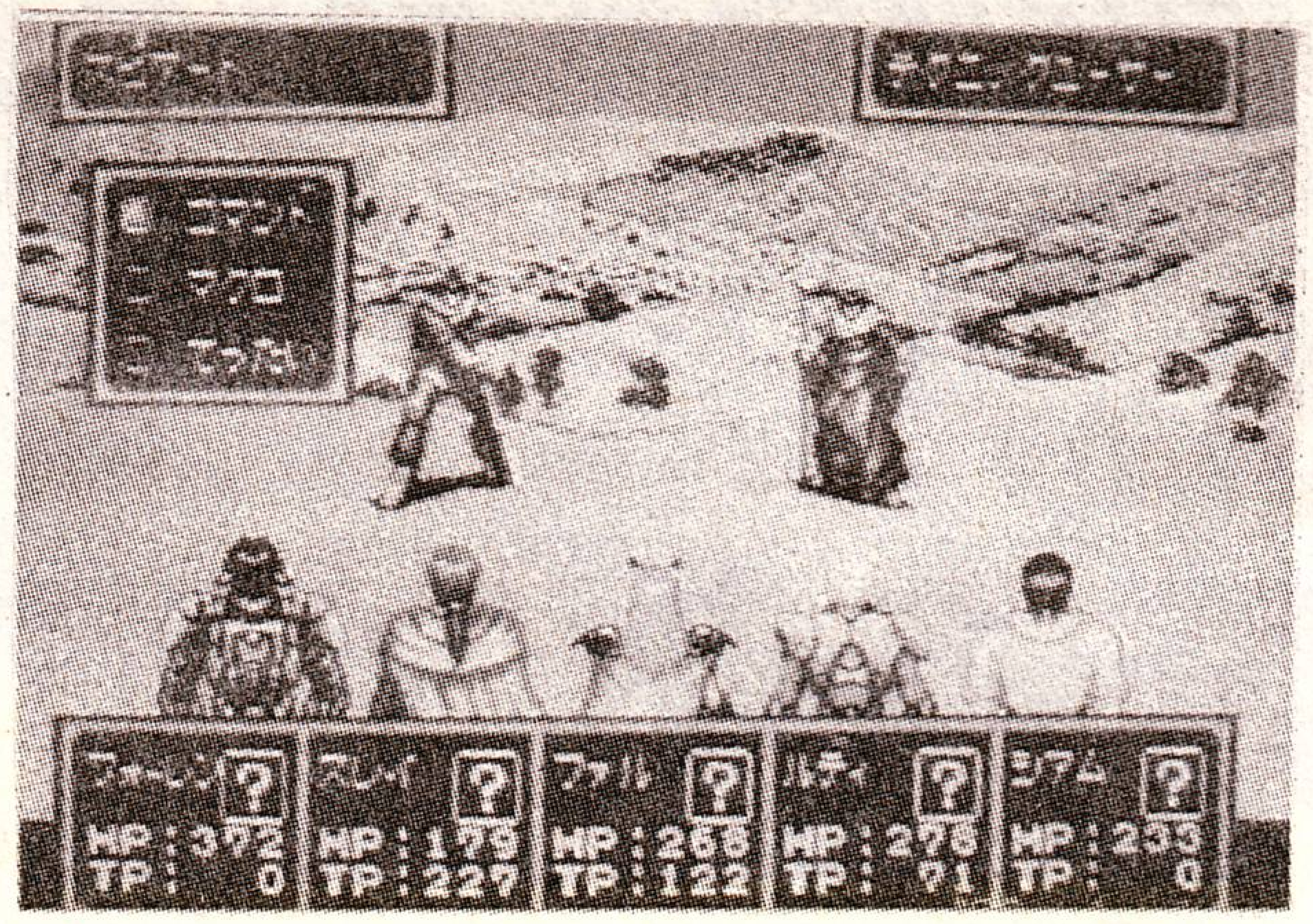
“在特纳村民的手里，呃，从这儿往东，向北穿过山洞……”

特纳村前的山洞。众人费尽千辛万苦才来到这里，却









不料洞口已被一块巨石挡了个严严实实。

“妈的，怎么有这玩艺!”鲁蒂有些恼火。

“也许是用来防备杰奥的吧……好啦！你们让开，看我的!”

斯林排开众人，祭起火焰魔法(フォイエ)，只见火球到处，岩石顿时粉碎!

“好啦！道路畅通啦!”

“就这种东西，还想用来防杰奥？…”

特纳村中住的都是玛塔法的土人，样子长得怪怪的，令鲁蒂分外好奇，当问及“阿拉沙林”时，村民便叫他们去找多林老爷爷：“那个老头，知道的可多啦!”

来到老爷爷的帐蓬中，大伙终于见到了久负盛名的多林。

“咳，孩子们，你们到底想知道些什么秘密呀？多林老爷都能告诉你。”

老爷爷一派智者风范。

“真的吗”您什么都知道?”鲁蒂好奇地问。

“那当然……比如说吧，莱娜手中的飞刀为什么那么锋利，这个秘密你想不想知道?”

“当然想!”

“啊，当然……不过既然是秘密，怎么能跟你说呢？嘿嘿嘿…”老爷爷狡黠地眨着眼睛。

鲁蒂差点没气得厥倒，大声叫道，“好啦！我不想知道!”

“那么洞口大石头的秘密呢?”

“没兴趣!”

“啤……那你想不想知道‘辣手’莱娜的三围是多少?”

“这个嘛，倒还不错”

“嘿嘿…上围嘛，是88……”

莱娜听到这里再也忍受不住，跳起来对着多林就是一记耳光。老爷爷痛得跳了起来：“对不起，莱娜女侠！开开玩笑嘛…”

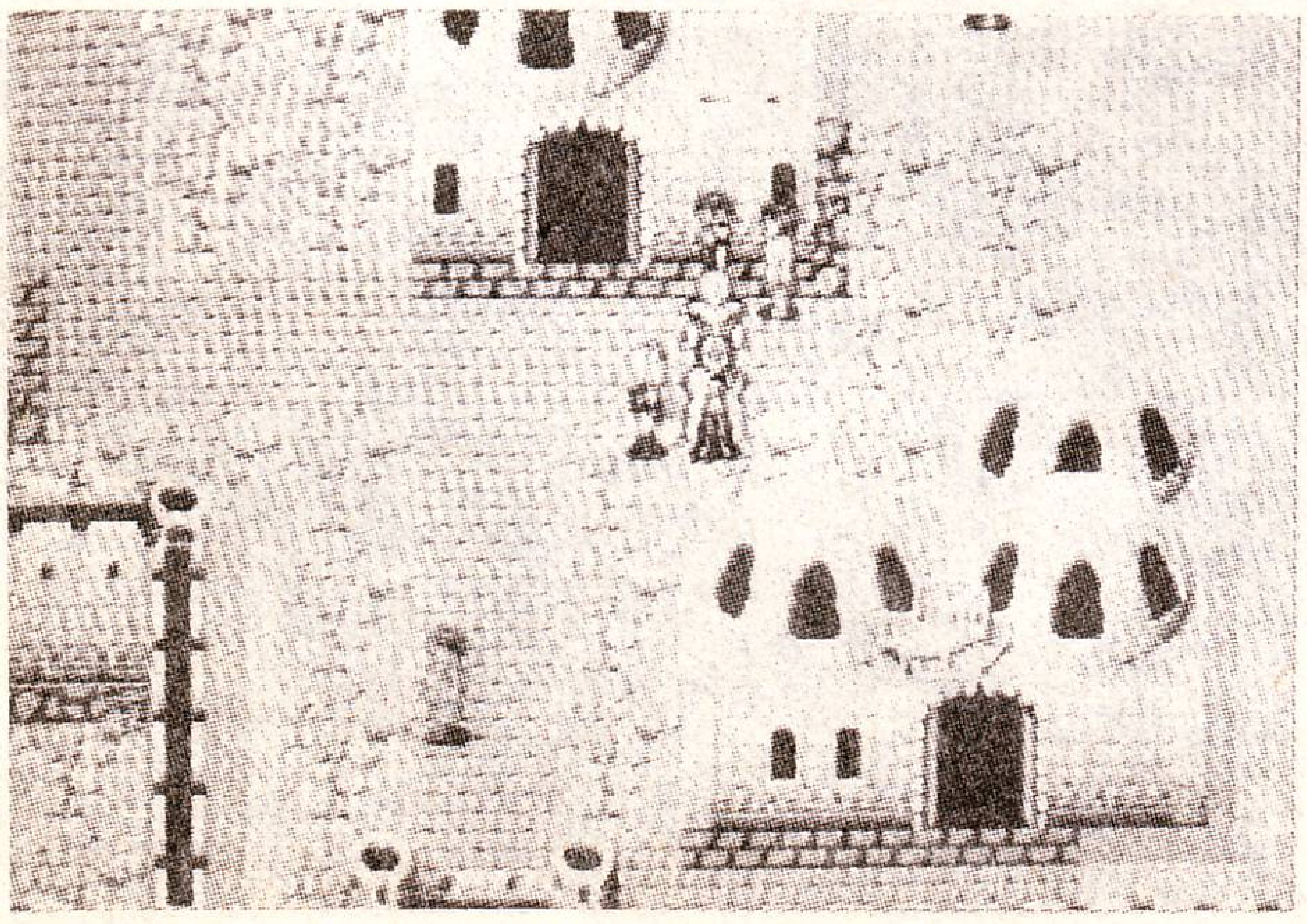
“开你的大头鬼!”莱娜又要挥拳，斯林赶快出来打圆场：“老朋友，你这个脾气怎么老是改不了……莱娜，算了算了，看在多林和我多年交情的份上，别再计较啦！对了多林，”他又转向老爷爷，“你那盒‘阿拉沙林’放在哪儿了？我们有急用呢!”

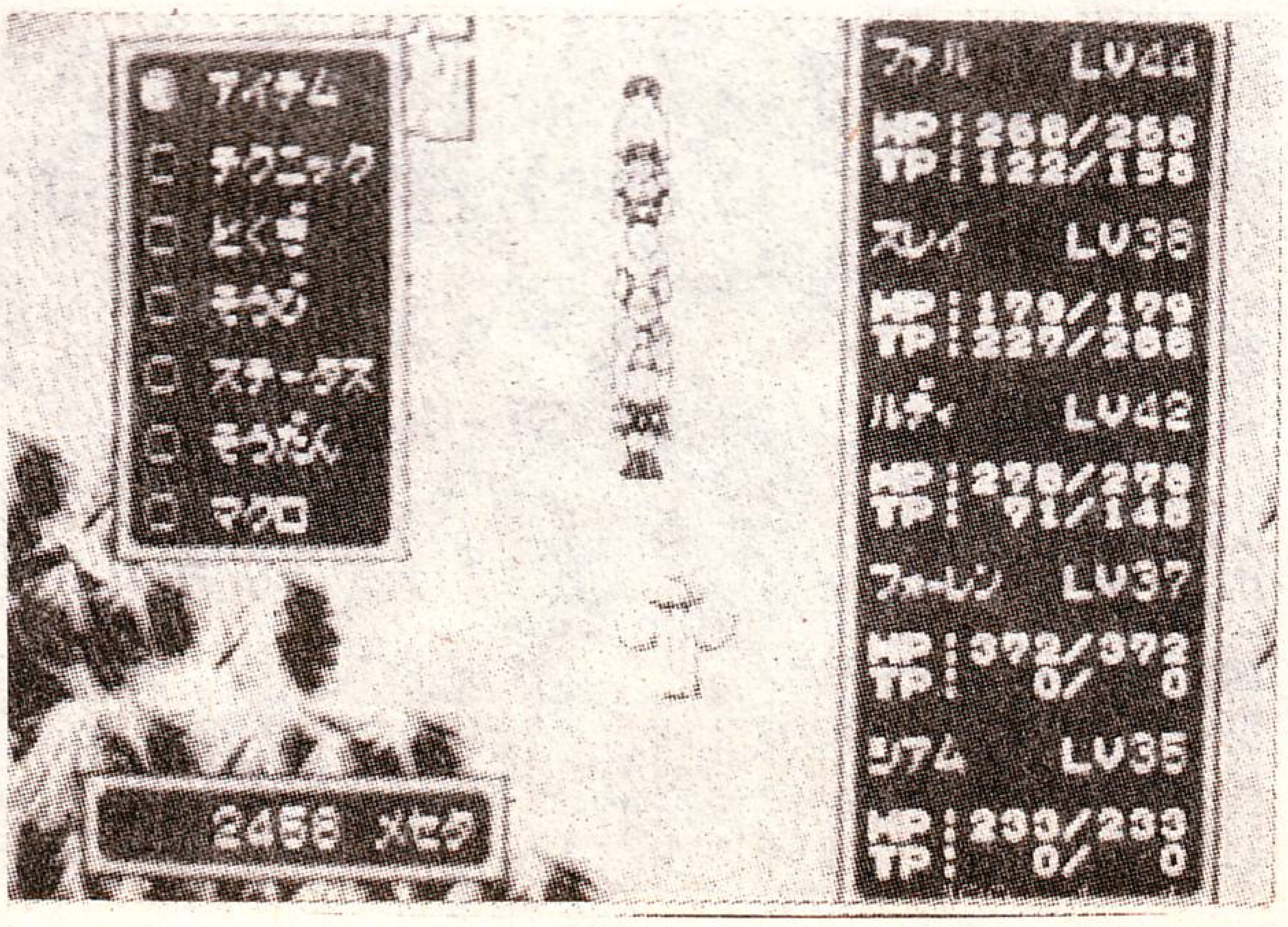
“那东西啊…我扔在仓库的地下室里了，巴克!”老爷爷唤过一旁的青年，“你带他们去吧!”

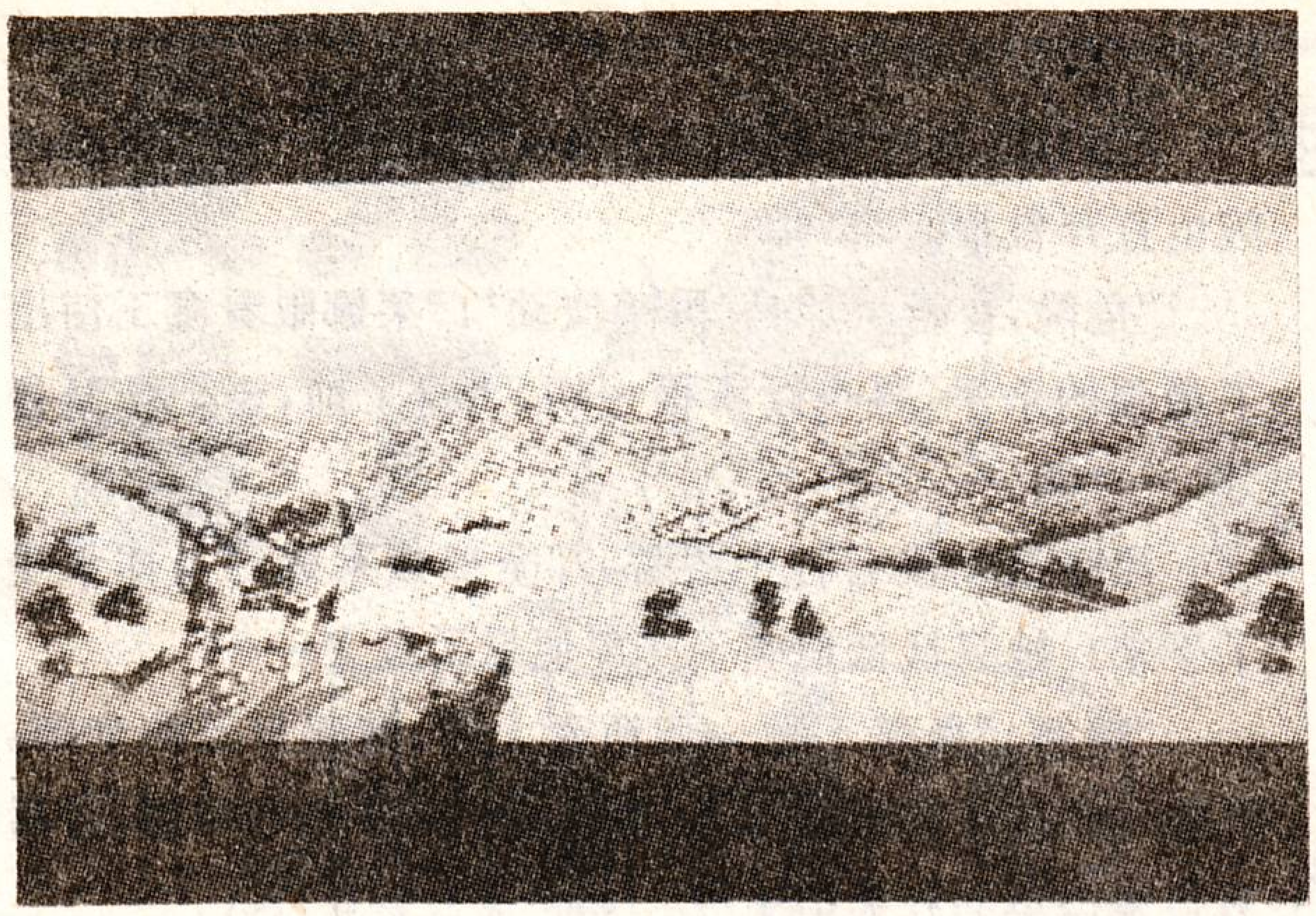
“好了，引荐任务就此完成，莱娜，告辞了!”斯林说着退出队伍。

“什么，你要走？……”鲁蒂非常惊讶，莱娜也非常失望“这么快…就走了……”

斯林不再说话，扬长而去。热血青年巴克，为报家仇，毅然加入了队伍。







四人很顺利地取到了阿拉沙林，又飞快地赶到了赛玛村。真是不用不知道，草药真奇妙，村民身上的咒语被解除了，奥勒特教授也从石像中挣脱了出来！

“啊，总算完成一件大事了，鲁蒂！”莱娜叫上徒弟，来到已是人来人往的集市，“我们好好休息两天吧，买点东西补补，这次可赚了不少钱呢！……汉恩，你怎么样？”

“我吗？回学院吧！还得做学问，写论文……好多事哪！巴克，你呢？”

“去找杰奥，既使是我一个人，也要报仇……”

众人商议已定，正打算各奔前程，突然市场中一场嘈杂，村民纷纷逃窜。“不好啦！怪物！怪物又出现了！”

四人赶到洞口，果见一巨型怪兽正在肆虐，一阵砍杀过后，终于将它斩为了肉泥。

总算太平了…不对呀！如果说怪物是从遗迹中出来的，那么教授……”

“是呀！教授还在洞里呢！那不是很危险吗？莱…莱娜大侠！”汉恩可怜巴巴地叫住莱娜“这个忙……”

“行啊！我帮！”莱娜显得很爽气，“不过，这次是1000块钱喽！”

“天哪！简直是吸血鬼！”汉恩的脸都变了色，“难道你在筹集婚资吗？……”

四人充实了装备后，杀入了洞底深处。万万没有想到的是，里面竟然是一个高度发达的科技基地！道路四通八达，到处灯光耀耀，把大伙的头都转晕了，幸好基地中留有不少古代超文明的武器，使莱娜等觉得迷路也不至于太亏……

终于来到中央控制室，在这里除了奥勒特教授外，还见到了一位少女，她自称法儿。

“法儿？”莱娜犹疑着”，指了指少女的耳朵，“你是什么人，怎么会有这种小妖精似的耳朵？”

“哦，我是巴奥普拉特人——也就是所谓的人造人，是一千年前的生命工程学的产物。大概就是你们所称的‘古代超文明的结晶’吧！”法儿转向面前巨大的控制台，“本来我一直沉睡着，可是‘希得’把我唤醒了。‘希得’还告诉我，你们这个星球的生态环境已受到了不小的破坏，星球控制系统也开始混乱了……”

“希…希得？!”鲁蒂听得一头雾水。“他是什么人？”

“他呀，就在这里。”法儿伸手指向控制台，“这就是希得，在基地的管理电脑。”

这…这是人工智能啊！”奥勒特教授看着这一切，也不敢相信自己的眼睛。

“你说的没错，教授”从深遂的基地深处传来希得苍老的声音，“可是，近来这工厂也开始有混乱的迹象。如果再任由这些怪物胡作非为下去，恐怕连我都无能为力了……”

“那…那怎么办？难倒要把星球的控制系统全都关闭掉？”莱娜也显得分外焦急。

“瞧你出的鬼主意！”汉恩埋怨道，“关闭系统后，整个玛塔法不都完了吗？”

“莱娜说的不错，现在也只有这个办法可想了，环境再这样变化下去，整个星球也一样是毁灭。倒不如关闭系统，还有一线生存可能，只是……你们必须找到费莉娜！”

“费莉娜！”莱娜头都晕了“她又是谁？”

“她是唯一能关闭星球控制系统的人，只是很不幸，她已经被杰奥抓走了……”

“杰奥……又是这家伙…他在哪儿？”

“在他的城堡——‘杰奥之足’中。”

“杰奥之足？”莱娜想起了在流沙的对岸看到的城堡，“那可要走很长的一段路呐！事不疑迟，我们快动身吧！”

“呃？”汉恩觉得奇怪，“这次你免费了？”

“住嘴，汉恩！”

四人来到遗迹之外，正与教授分手间，突然身后传来惊天动地的爆炸声，一团火光直冲云霄！

“是希得啊…他为了消灭基地里的怪物，自我牺牲了…”

法儿悲叹道。

“好了法儿，别再叹气了，你不是继承着希得的意志吗？走吧，去实现希得的遗愿，那才是最好的纪念呀！”莱娜劝住伤心的法儿。

“是…是的。莱娜女侠。”法儿哽咽着，最后望了一眼身后的火光“我们…去吧…”

因有流沙相隔，众人只得从北方过桥，再往南方兜过去。在桥梁附近的那鲁村，村民告诉他们不久前天上掉下了一块好大的陨石，把村里的建筑也给震坏了。莱娜心知有异，连忙率众人赶到陨石坠落之地，果不出所料，这块陨石也是和“古代超文明”差不多的机件！

“这…这是千年前从巴鲁玛星逃出来的宇宙船啊！”法儿在中心控制室中忙碌着，试图与飞船的电脑对话。

“巴鲁玛，那不就是一千年前爆炸的那颗星吗？”鲁蒂

大惑不解，“那逃出来的人呢？”

“让我看看……”法儿继续查问着电脑档案，“根据航空日记，他们虽然在爆炸前逃了出来，可是却没逃过冲击波……飞船也被毁了一大半……上面的人全部都死绝了。只有电脑，依靠永恒电源维持着……飞船一直被吸引在玛塔法的轨道上，逐渐与空气摩擦，轨道也越来越低，一直到坠落。”

“那，那巴鲁玛人不是全灭了吗？”

“没有，当时逃离巴鲁玛的飞船有十几艘……有的降落在玛塔法和星系中别的星球上，有的则飘离在星系以外……”法儿抬头望着天空，幽幽道：“不知道他们在宇宙的哪个角落流浪着呢……”（“梦幻之星Ⅲ”的故事即在其中一艘飞船上发生）。

众人默默走出了飞船，来到了艾特城。这儿是莱娜和鲁蒂的家乡，村民们和她俩都很熟，热情地打着招呼。

莱娜带着大家到自己家中住下，添补了些新的武器和道具，整束出发。他们从艾特城边的山底下穿过，来到了卡达利镇。这儿是受杰奥邪教影响最重的地方，人民都好象发了疯……

终于看到了杰奥之足。在府楼的正中通道前，大伙止住了脚步，法儿想上前关闭电网开关，到地下城去看个究竟，可怎么摆弄也无济于事，只得放弃再说。大伙一鼓作气往上冲，干掉了杰奥的心腹袭沙，救下了被架在墙上的费莉娜。

“你们是…”费莉娜好奇地问道。

“我是鲁蒂，这是我的老师莱娜。”鲁蒂抢着作自我介绍。

“哦，是‘辣手’啊！谢谢你们了…我是费莉娜，是星球系统的管理员。”

“费莉娜，我们要把系统全部关闭”莱娜焦急地问“你能帮助我们吗？”

“她帮不了你们啦！”一阵狂笑打断了谈话。

众人闻声一楞，回头看去，只见杰奥驾着白雾缓缓现身！

“游戏结束了，孩子们。”杰奥眼露凶光，“来吧！全都投向我唯一的黑暗之神吧！”说着，他缓缓张开双手，黑暗之神的影像渐渐在他身后出现。手指间忽地腾出了一股魔焰，大有吞没一切的架式。

“大伙一齐上啊！”

莱娜招手一呼，大家齐头并进，各操家伙，施展出平生最强的技艺，斩向杰奥……

“哈哈哈哈，就凭你们这武艺，还想战胜我？我是永不言败的，魔一法一防一护！”杰奥狞笑着念动咒语，众人强有力的攻击顿时化为无形！

“哦，天哪！”大家被眼前的情况吓呆了，纷纷停住了脚步，“我们该怎么办？！”

“你们去死吧！”狂吼间杰奥猝然出手，一道强有力的闪电直奔鲁蒂而来！

“危险，鲁蒂！那是‘黑暗波动’！”莱娜眼看魔王使出了最强的杀手，再也顾不得一切，飞身上前，一把推开鲁蒂……“啊——！”

黑暗波动没有打中鲁蒂，却全部被莱娜用身体承受了下来！她只低低地叫了一声便晕了过去……

“莱娜！”鲁蒂不顾一切地奔上去，抱起自己的老师，汉恩一把拖住这师徒二人，和法儿一起拼命往回撤，身后只传来杰奥的狂笑声……

一行人辗转来到哥拉布镇。汉恩的女友是此地的一位乡村教师，大家安顿好莱娜，却怎么也想不出个办法。

“难道，难道就这样算了吗？”

“斯…斯林……”病榻上的莱娜发出了低低的呻吟，鲁蒂等连忙围了过去。

“斯林？哪个斯林？”

“斯林…他知道一些对付…对付杰奥的办法，快…快去找他…”莱娜嗫嚅着，又晕了过去。

“斯林？可这家伙上次一别，就不知道去了哪里。”鲁蒂愤愤道。

“听说好象去了拉迪亚塔（ラテアの塔），和多林老爷爷在一起。”汉恩道。

“拉…拉迪亚塔？我记得去那儿要穿过一大片流沙，我们怎么过去？”

“也许可以飞过去。”汉恩揶揄道。

“别开玩笑了”费莉娜忽然道“我们可以用沙地飞车。”

“沙地飞车？”

“那也是属于古代超文明的一种武器，有了它任何流沙都不用担心。”费莉娜接着道“我记得，它好象就藏在南方的机械中心里……”

“别说了，快走吧！”鲁蒂抓住费莉娜就要往外走，汉恩伸手拦住了他：“那我呢？”

“汉恩，莱娜需要人照顾，我想，你精通医理，就……就拜托你了！”鲁蒂恳切地说道。

“这……”

“求你了，汉恩，我们一找到斯林就马上回来！我保证！”

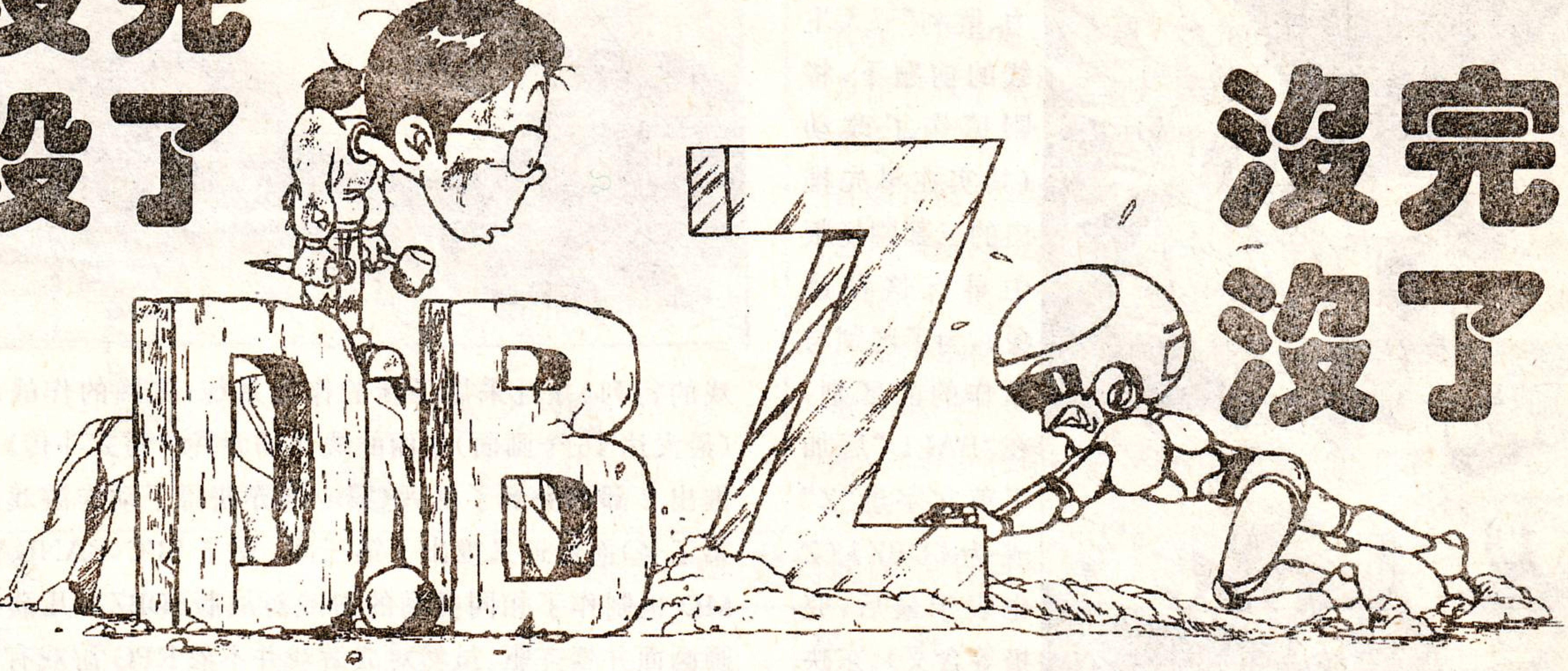
（第一部完）

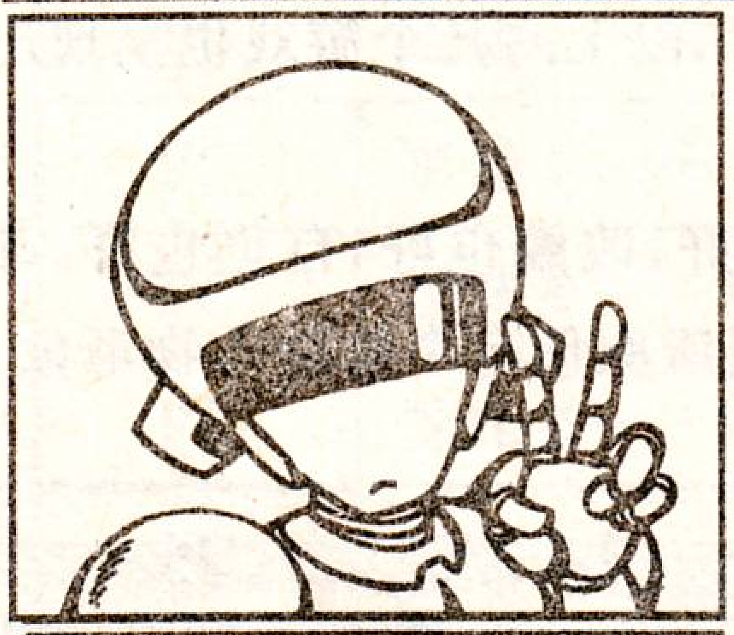
请看下期连载

责任编辑：无类

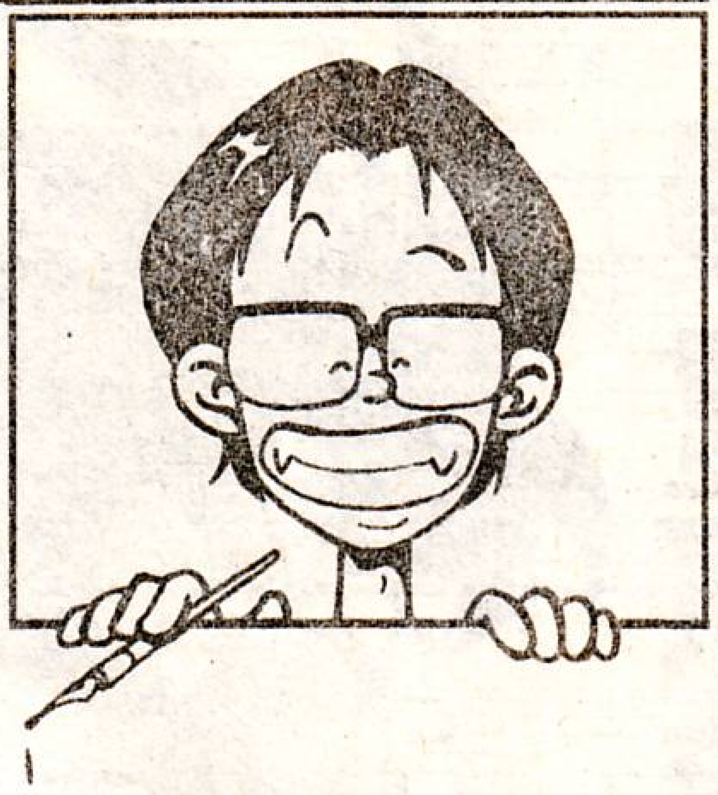
没完没了

〈漫画·动画·电子游戏〉连载之一





文/XYM　神经质的家伙，GAME的疯狂爱好者，毫不起眼的冷面人物，通常按程序办事（机械故障时例外）。



图/W·D　好色之徒，反映迟钝的GAME初学者，能讲出一大串“大道理”的“小老头”，常抱怨“世事不平”。

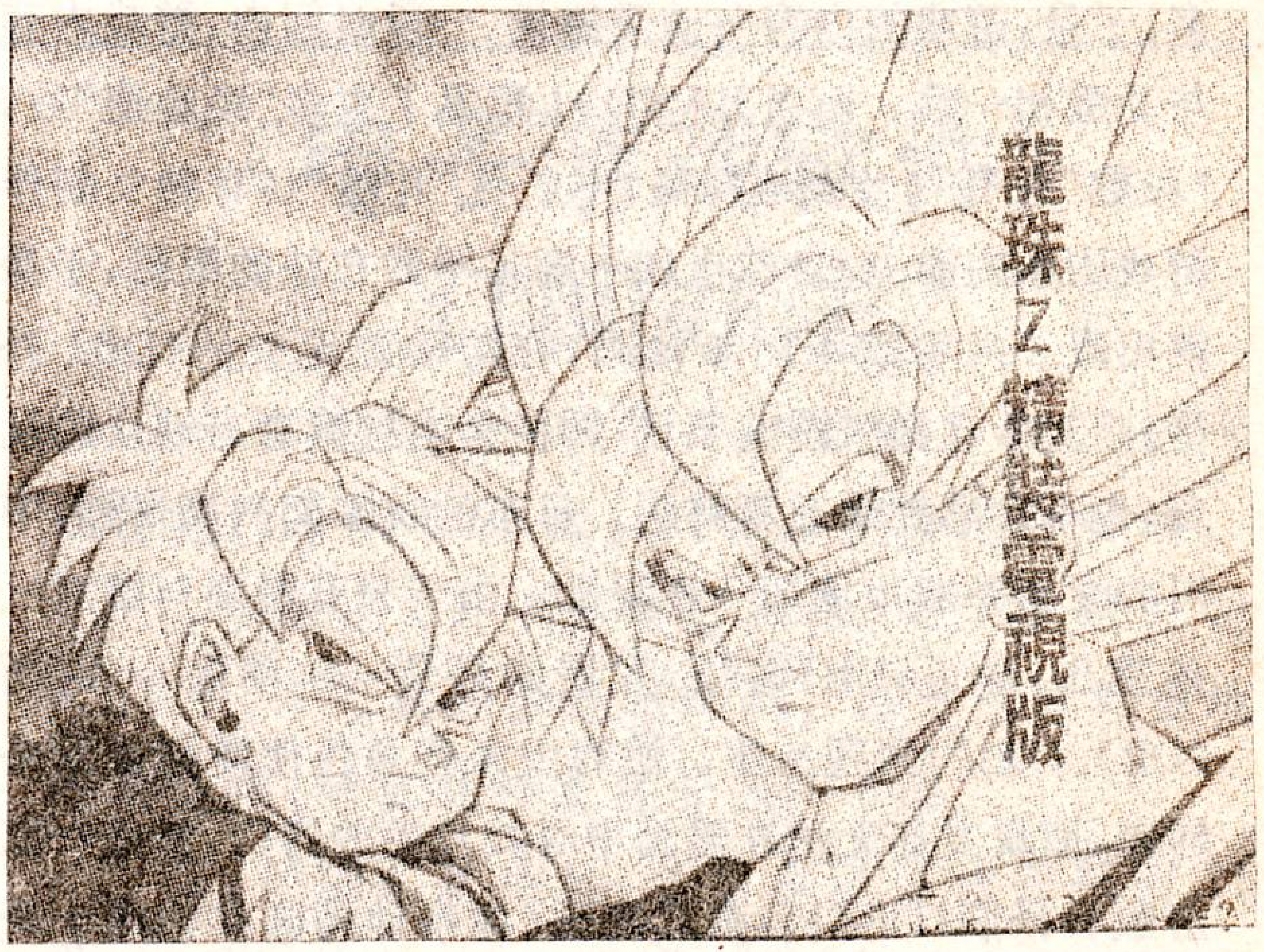
一股《龙珠》之风，由东向西，席卷整个中国大陆，竞相连载，而大风之前早已有踏过的足迹，却无人知晓？面对来势愈来愈猛的热潮，道声：没完没了的《七龙珠》。

鸟山明绘制的《DRAGON BALL》至今为止在周刊少年《JUMP》上连载已近五百回，历时长达十年，想象一下，《DB》第一回连载时，现在二十岁的青年那时只有小学两年级。

早期的《DB》踏袭《天才博士&机器娃娃》（又名阿拉蕾）的喜趣路线，受到许多少年读者的喜爱，漫画单行本多次突破集英社的最高记录。借着《DB》的热潮，东映动画在漫画出版两年后推出《DB》的三部剧场版（指在电影院公映的动画版本）。在影片中，主人公动感十足地出现在观众面前，再度轰动日本。《DB》漫画流入我国较晚，然而在漫画之前，《DB》的足迹早已踏上了中国大陆。

FC的《神龙之谜》不知大家是否玩过，这应该是日本游戏软件商为《DB》制作的第一个GAME了。在大陆上《DB》漫画出现前，《神龙之谜》便出现在了游戏软件市场。因为是由原作而制作的游戏节目，有个充实的故事内容服务于游戏，《神龙之谜》明显具有早期的动作角色扮演类游戏的特征。在国内市场上，由于没有相对应的漫画存在，这个游戏没有引起太多人的注意，销售量远远不如赤色要塞等游戏，而那些魂斗罗高手们看见自己操作的悟空被兔子团首领变成胡萝卜时，他们的下巴就快把脚下的地板给砸穿了，笔者也曾经因为寻找不到黑鲷军的吸血鬼的弱点而大骂“天杀的”。现在一想，只要看过那段故事情节的玩友，即使不懂日文，也可轻松过了那个以往使玩友们挤尽脑汁的“难关”。

漫画《DB》中的人物随着漫画连载的时变推移，在年龄上也呈现相应的变化，这种安排方式在日本漫画中也



十分的罕见。试想一下，自己幼年看的漫画主角直至我们青年时仍旧保持原样，“啊！自己长大了，成年了！老了！！不中用了！？”而悟空却随着同龄的读者一起长大，甚至结婚有了孩子。于是，青年们喜爱悟空，少年们喜爱悟饭，他们与我们一同成长，我想这是《DB》拥有广大读者的一个原因吧。

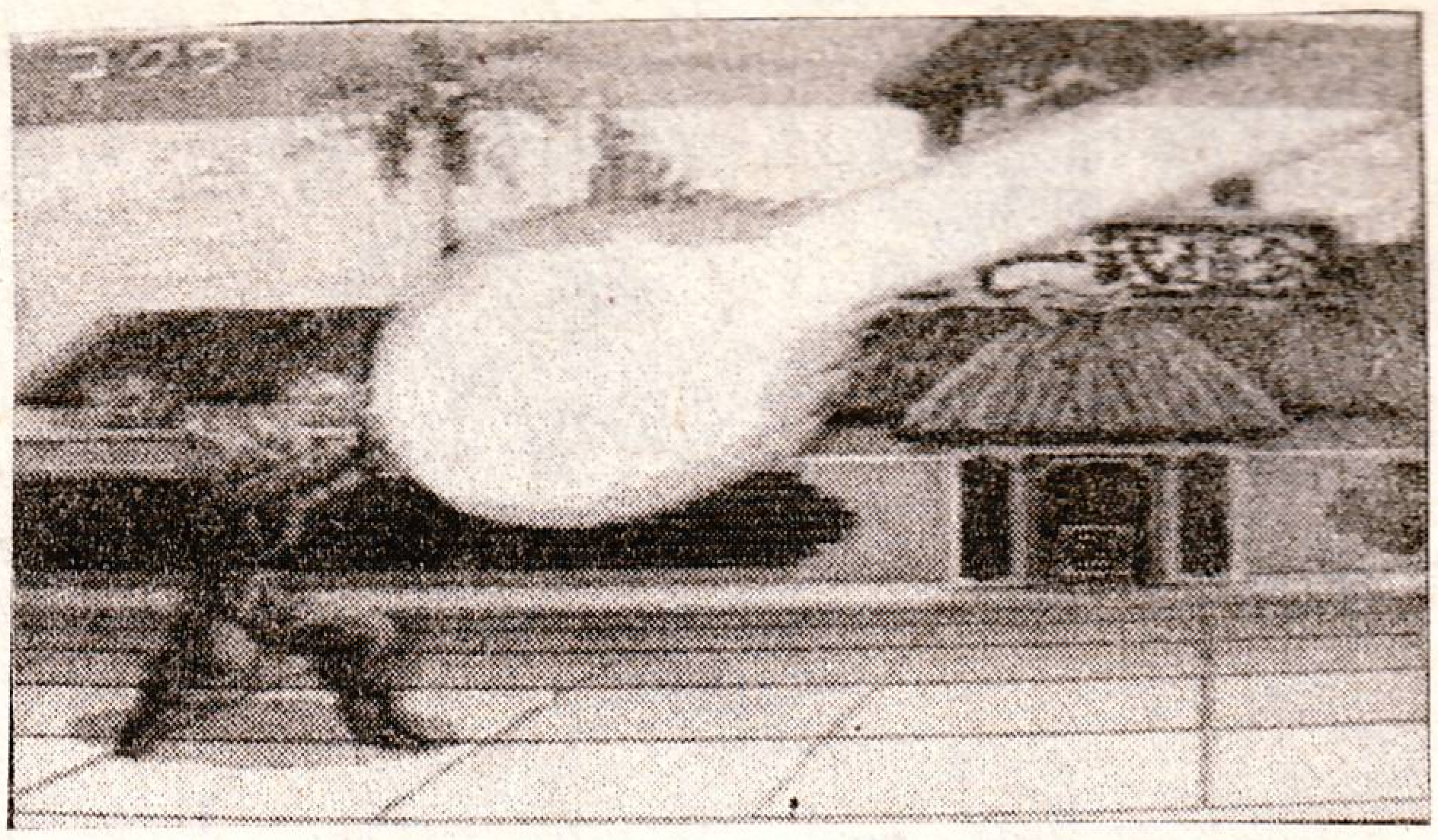
随着《DB》的连载，东映不断推出新的剧场版，OVA

（家用动画影带）、TV 版的动画。但在制作时，东映却未将原件照搬不误，在秉承集英社少年 JUMP 的"友情、努力、胜利"三大主线的前题下，将剧情作了改动（其实在早先推出的三部剧场版中早有这种迹象），为了区别与原作的的区别，在"BALL"后加了英文字母"Z"成为《DBZ》（Z 也表示最后，究极等含义）。东映这样作的目地是不希望观众有复习原作的感觉，也是观众们多数来自读者，读者们都不希望再度成为读者，今次的目地是要做观众。而这有意的举动，却无意地为游戏软件制作拓宽了道路。



FC 上已推出了好几部《DBZ》，由著名媒体商 BANDAI 制作差不多都是 RPG 游戏了。起初内容上还比较忠实于原作，随着动画《Z》队伍的不断庞大，《DBZ》完全有能力自己策划新的内容。除了保持原来的人物间的关系，内容上与原作完全没有了关系，许多漫画中没有的角色出现于屏幕上。可能由于游戏画面也是种动画形式，BANDAI 似乎感到由动画制作游戏比漫画方便得多，于是，游戏的内容向动画靠拢，一段时间内，游戏内容与动画相一致。而当 BANDAI 积累了更多"经验值"后，"段数"也有相当大地提高，不久便"升职"到有独立制作游戏剧本的能力。自然也就不满足于做东映的跟班，于是就出现了内容既不同于漫画，亦与动画无关的《DBZ 外传》。对于这样的游戏节目，即使是当过读者与观众的玩友，也不会感到缺乏新鲜感。日本的玩家们兴高采烈，中国的漫画游戏市场却一度混乱。由于只有漫画与游戏一并推出，少了《DB》向《Z》发展的环节——动画，一时间《DB》、《DBZ》问题丛生。游戏中某些角色使漫画类晕头转向，而玩友亦无法在漫画中寻找攻关的窍门。幸而一家出版社译制《DBZ》动画式漫画（指将动画画面拍摄下来而安排成的漫画形式）这才使《Z》"危机"稍有平息。

九一年后 SFC 的推出，使《DBZ》游戏有了大显身手的机会。BANDAI 很快推出了《超赛亚人传说》，可惜除了画面质量有所提高，其它方面，差不多是 FC 游戏的翻版，使玩腻味了原来作战方式的玩友大失所望。BANDAI 也有所察觉，沉默了一段时期后，又推出了《DBZ》的游戏。这次游戏类型来了个 180 度大转弯，又回到了对战游

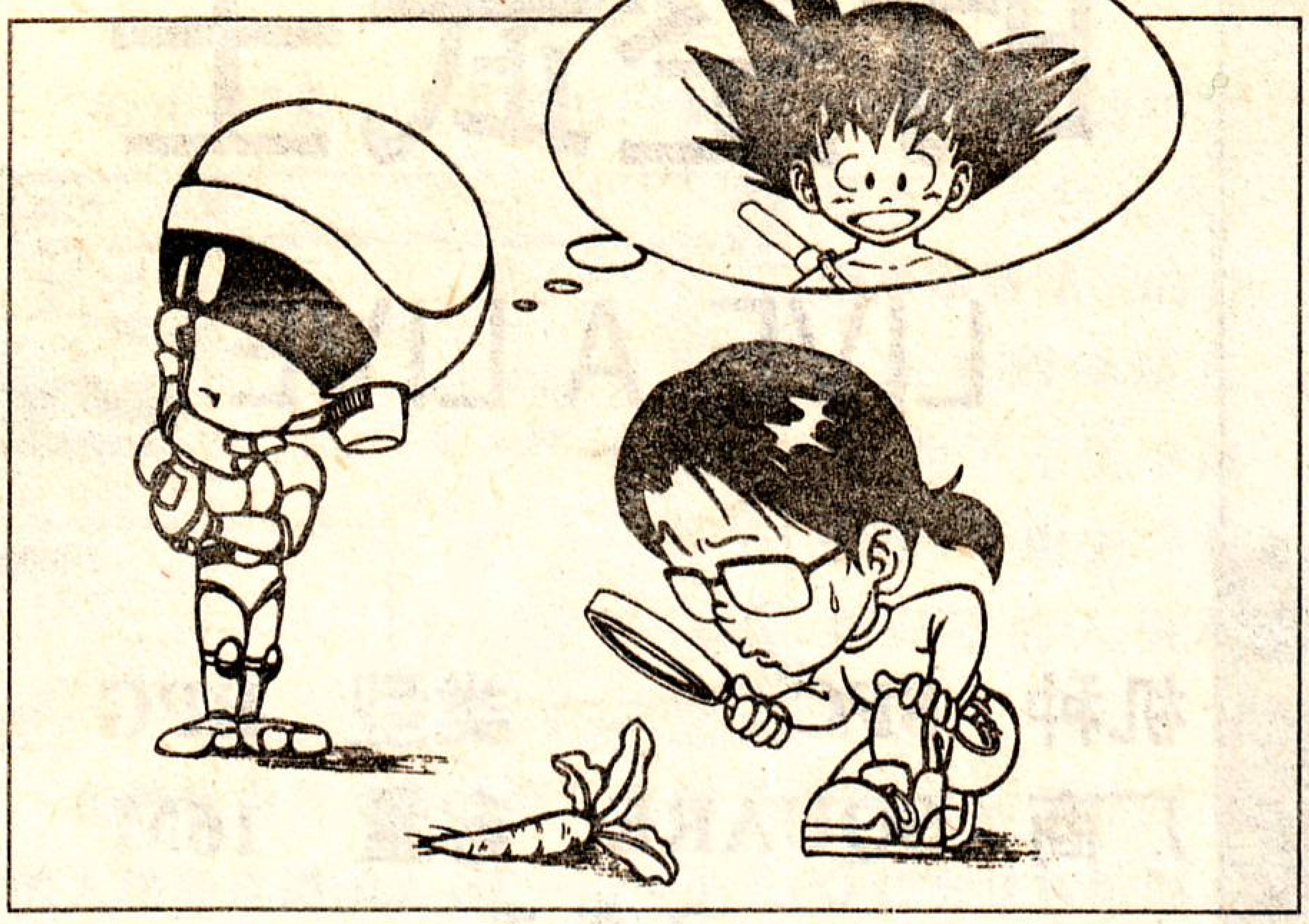


戏的行列，并且采用了新的作战系统；宽阔的作战场地（最大达 16 个画面）华丽的战斗场面，使《超武斗传》一连推出 2 部都受到了好评（第一部亦获得了动作游戏部门第三名）而最近又推出了第三部。除了 SFC，BANDAI 为 MD 也制作了相同类型的游戏对战版《DBZ》，几欲与动画画面并驾齐驱。虽然对战游戏并不象 RPG 游戏有一个完整的故事内容，仅角色来看，以上的几个游戏也呈现出向动画发展的特征。

然而，游戏也好，动画也好，改编也好，自创也好，其真正吸引大家的，却是由漫画所原创有个性的人物形象。这可由玩《DBZ》游戏的玩友多数是《DB》漫画爱好者这点上得到有力的证明，故断然曰：《DB》乃《DBZ》之基石也"。不过，孤掌难鸣，如不是动画及游戏为漫画《DB》所造成的立体化效应，估计《DB》难成现在如此大的气候。不是吗，许多玩友因玩《DBZ》而成为《DB》的漫画迷，而且漫画后期的衰退之际，《DBZ》游戏却越作越精采，故又曰：青出于兰胜于兰。



近年来《DB》与《DBZ》的爱好者们不断增多，漫画书亭，游戏机房，无处不见其两者的身姿，大有压倒其它漫画与游戏的势头。然而，漫画《DB》情节一拖再拖，



设定上亦出现若干牵强之处，若用以往表示战斗力的数值来看现在的人物，那数据该是天文数字了。难怪有的读者说："几年后，该有超 n 次方的赛亚人"。而且不知是因为作者过于繁忙或者其它的什么原因，漫画制作水平亦在不断下降，因而失去许多读者的支持，而故事似乎也难自圆其说了。动画视听率亦受到影响。九二年后便连连后退，败给后来居上的乱马 1/2 等作。与此截然相反的，游戏却一个比一个出色，显出空前旺盛的实力。尽管如此，漫画《DB》依然有其本身的特色，否则又怎能引起读者这般注意力？至于鸟山明先生究竟该怎样为《DB》加上句号，只怕不到那时候，没有人说得出这个答案，而游戏也……

附录

所有《DB》题材的游戏节目一览

机　种	名　　称	机　种	名　　称
FC	龙珠——神龙之谜(1986)	SFC	龙珠 Z——超赛亚传说(1992)
FC	龙珠Ⅱ——大魔王复活(1988)	SFC	龙珠 Z 超武斗传(1993)
FC	龙珠Ⅲ——悟空传(1989)	SFC	龙珠 Z 超武斗传 2(1993)
FC	龙珠 Z——强袭！赛亚人(1990)	SFC	龙珠 Z 超武斗传 3(1994)
FC	龙珠 ZⅡ——激神！弗利萨(1991)	SFC	龙珠 Z——超悟空传(95 年预定)
FC	龙珠 ZⅢ——烈杀人造人(1992)	GB	龙珠 Z——悟空飞翔传(1994)
FC	龙珠 ZⅣ——天下一武道会(1993)	MD	龙珠 Z 武勇烈传(1993)
FC	龙珠 Z 外传——赛亚人绝灭计划(1993)	PC—E	龙珠 Z——伟大的战士　孙悟空传说(1994)
		IBM—PC	龙珠(1990)/龙珠 Z(1992)

(上接第 24 页)

打算是准备用 ST—V 来取代不久前还在大量使用的 SYSTEM32 基板，也就是说从今以后，如果不是象 VR 战士 2 之类需要用到 MODEL2 基板的超级大作的话，所有的游戏都可以在 ST—V 基板上完成。世嘉这样的做法是有其深远意义的。第一，ST—V 和 SEGA SATURN 大多采用相同部件，因此可以利用 SEGA SATURN 的批量生产来降低成本；第二，因为 ST—V 和 SEGA SATURN 在软件上也是基本兼容的，移植起来将会容易，在 ST—V 上热门的游戏可以立即移植到 SATURN 上去而推动 SATURN 的销售。以上两点也是世嘉次世代战略中的关键之处，这个想法使得从来的业务用和家庭用之间的界线一扫而光，将 GAME 界带入一个新的领域，也许这才是 NEXT LEVEL 真正的含义吧？

好了，世嘉的秘密介绍完毕，按一下 RESET，你就可以继续玩你的超音鼠 SONIC 了。但是记住，你所剩的时间不多了，因为 NEXT LEVEL 的时代到来，次世代的挑战就在眼前！

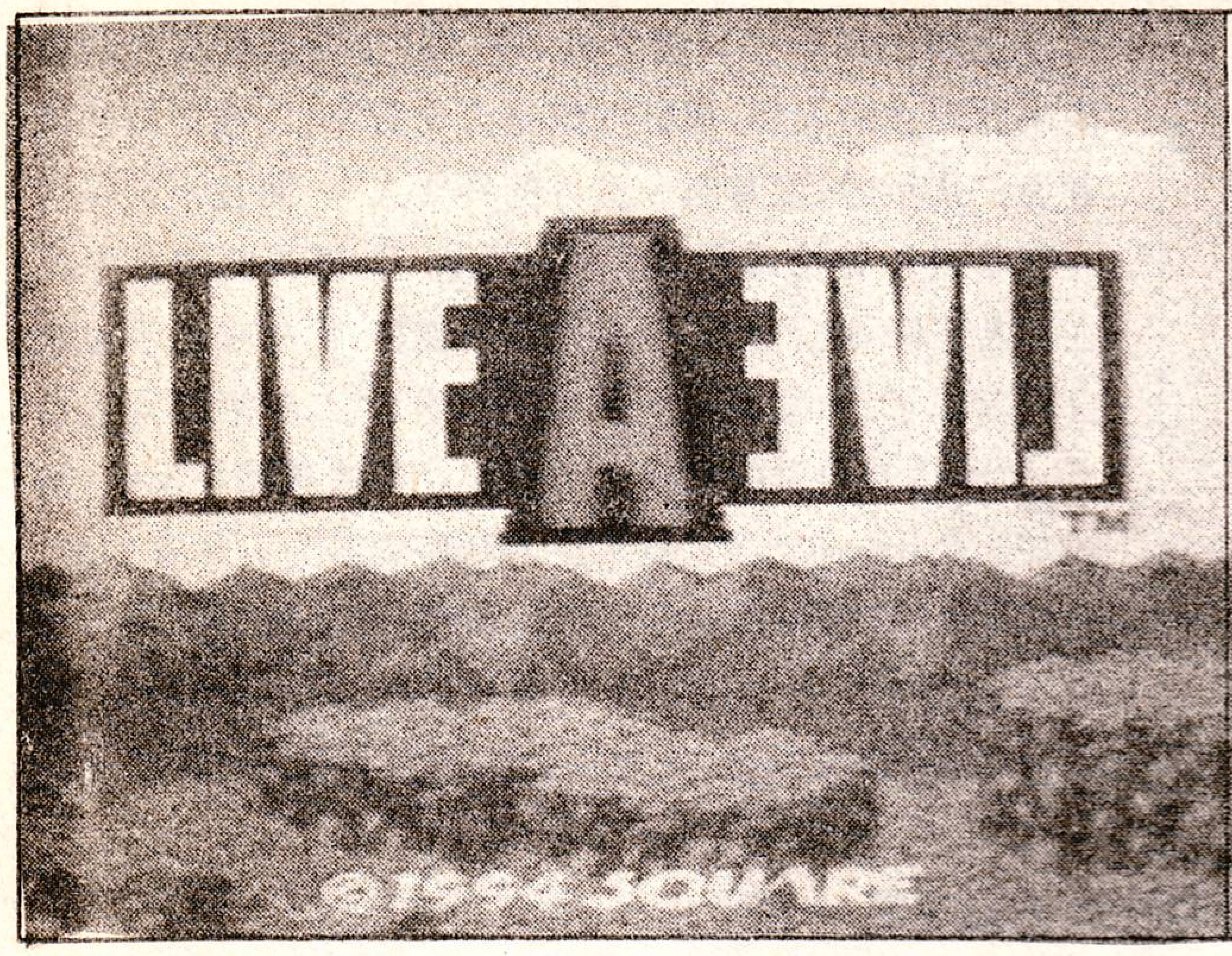
《电子游戏软件》订阅办法

一、本刊 94 年(双月刊)共出版 5 期(创刊号已售完)，每期 4.50 元。可汇款到杂志社邮购。

二、95 年(月刊)共出版 12 期，每期订价 4.50 元，可汇款到杂志社邮购。亦可随时到当地邮局订阅，请记住邮发代号 82—648。

三、邮购汇款地址：北京东城区沙井胡同 15 号《电子游戏软件》发行部。邮政编码：100009，免收邮费。如需挂号每期加收 0.50 元。汇款时请在邮汇单上正楷详填订阅姓名、地址、邮编(在附言栏填清邮购内容)。

四、本刊邮寄迅速便捷可靠，每月出刊第二天即邮出。一次订阅几期均可。期间如对杂志不满，亦可随时要求停购退款。



时空武士

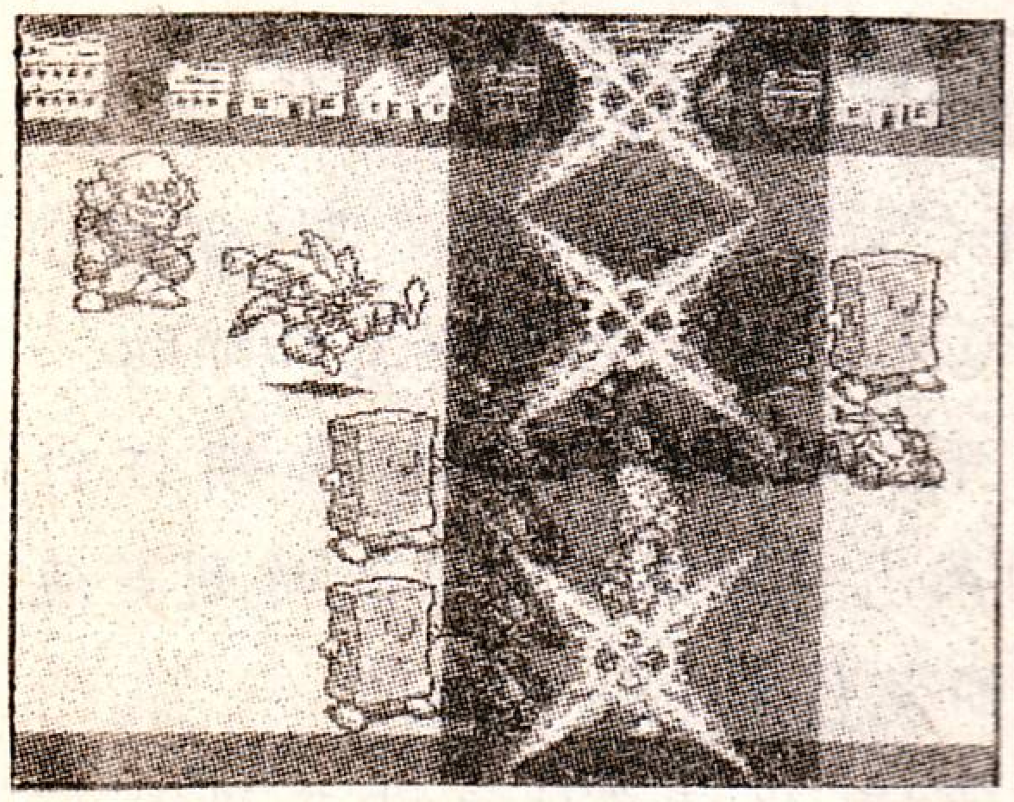
LIVE A LIVE

机种 SFC　**类型** RPG
厂商 SQUARE　**容量** 16M

文/索 冰

对史克威尔而言，94年是大出风头的一年，其中最为自豪的强片首推《太空战士Ⅳ》，第二位的大作应该就是9月份发售的《LIVE A LIVE》了。游戏的流程和战斗多数不算很难，因此本文不做完全攻略，而只就一些重点做一下解说，主要是介绍游戏的独特系统和创造性构思，让更多的读友了解其魅力所在。

《时空武士》的冒险共有九个完全独立又相互联系的篇章，描述了人类历史上各个代表时期和地区的不同生态。为了保证完全不同的风格和故事气氛，史克威尔为每一篇章都请了不同的漫画家和作者来设计人物形象及创作故事。并且在主角的改名系统上也照顾着该剧情的时代和国家，比如原始篇只能用象声词来起名，而西部篇用英文签名等。甚至连指令的光标都随之变化，如功夫篇发生在中国，以熊猫作光标，而西部篇是一把枪，原始篇是一块烤肉。



LIVE A LIVE的战斗，是以小型SLG型式在一块7×7格的场地上进行的。基本上只要在战斗中胜利，切换回移动画面时，主角的HP便会完全回复。即使紧接着发生下一场战斗也可以精神饱满地去应付。这大大降低了游戏的难度，当然要去和首脑作战仍得通过锻炼提高等级才行。接下来就对各篇逐一作介绍。

原始篇

这是一个“原始人救美”的故事。原始小子波古偶然救助并结识了一名被其它部族当作祭品的女孩，并与之一起冒险去打倒被视为魔神的巨兽。在原始篇中最大的特点是没有任何语言，人们的“对话”均为符号或图形，或借助动作来进行交流。在原始时代人们的嗅觉十分发达，因此按Y键可以进行“闻味”这一特殊操作，用以感知猎物或猛兽是否靠近。

幕末篇

接受密令的少年忍者胧丸，潜入野心家尾手院王的城池营救志士坂本龙马。除了营救之外还要做到一个条件，就是：或者如影子一般潜入再撤出，或是杀掉城内所有的人。为达到上述条件之一，最完美的清版方式分为0人斩和100人斩两种，若要做到100人斩必须有一定行动顺序；而为0人斩则从一开始就得学会退却，并记住与巡行武士对答时的暗号，当然，要想提升等级可以去找幽灵作战，这样并不算“杀人”。其实杀人不足100也可以过关，只是就没那么完美了。本篇主角的特殊能力是隐身术，只要按Y键就能在原地消失。

幕末篇的活动场地只是尾手院主的城池，而最主要的方式是在迷宫中行进，所以经常存储进度十分重要。

西部篇

一望无际的荒野上，有一匹骏马在奔驰，骑马的人是那个时代最有名的神枪手山德文·吉特。当他来到赛斯镇上时，故事开始了……

故事中另一位神枪手曼道克，是为追杀吉特而来的。但当两人发现赛斯镇正面临匪帮威胁时，他们联起手来……

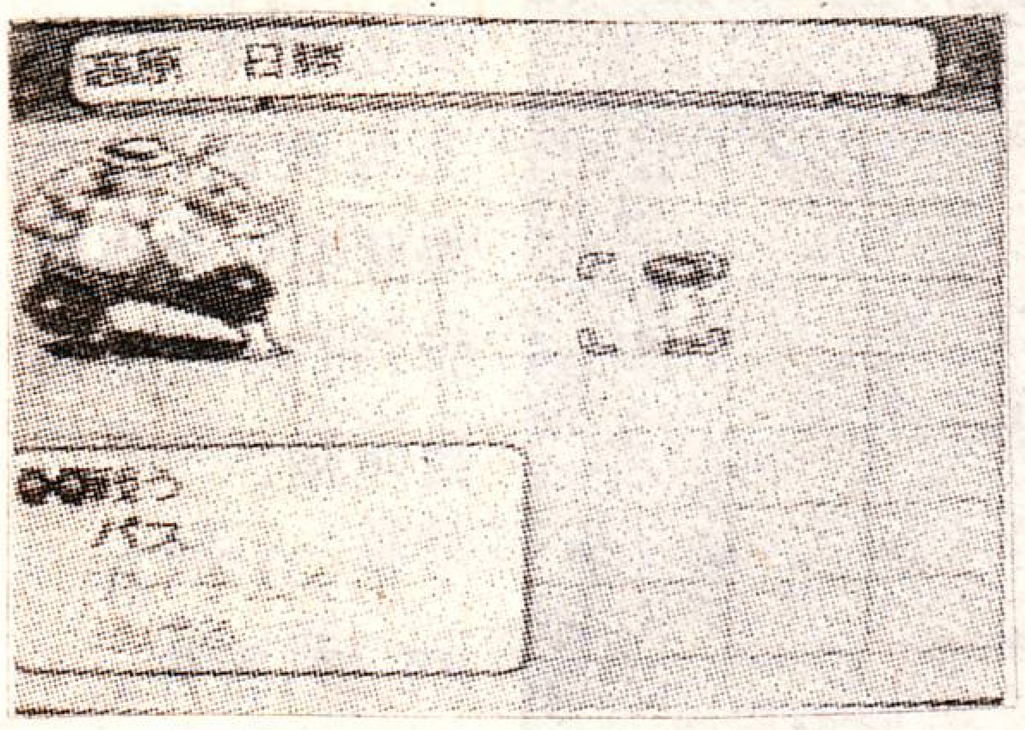
虽然是火爆的西部片，但游戏中大部分时间是当天夜里去收集和制造各种工具，并分给镇上的居民。住民们虽然没有战斗力但只要工具分配得当，他们就能在第二天接战前设陷井，减少敌人的数量。做得最好时可以使对方仅剩一名首脑，反之，就得应付十五名强敌，不打败仗才是怪事。

游戏中收集道具时要注意时间的流逝，当钟声响过

八次匪帮就会袭来，所以要尽快做好准备来应付决战。

功夫篇

“心山拳”是一个古老的门派，传至故事发生的年代已有八百年之久。



继承拳法精义的心山拳老师年事已高，为了不使拳法失传，下山去寻找有资质的人做弟子。

在游戏中首先要找到三名弟子候选，然后开始把中意的人培养成继承人，这一篇中的RPG成分比较浓厚。

现代篇



现代篇是真正的猛片，看上去既不像RPG也不像SLG，如果抛开战斗方式的区别，那么完全就是“街霸”型的对战游戏。从头到尾没有剧情，只有一对一的格斗！

主角高原日胜是一位年轻的现代格斗家，为了实现“最强”的梦想而向世界上的七名强者挑战。他认识到自己的格斗技远未完善，因而与那些强者战斗时不仅要打倒他们而且要学会他们的必杀技。要快速领悟对方的必杀技真髓并学会它，方法就是——用身体去承受！

因此，学习招式也是现代篇的目标之一，被对手的必杀技击中后就能学会那一招。而且也许可以用来克制其他高手，所以选择交战对手的顺序是过局的关键。每赢得一次胜利后可不要忘记存贮，不然很容易前功尽弃噢。

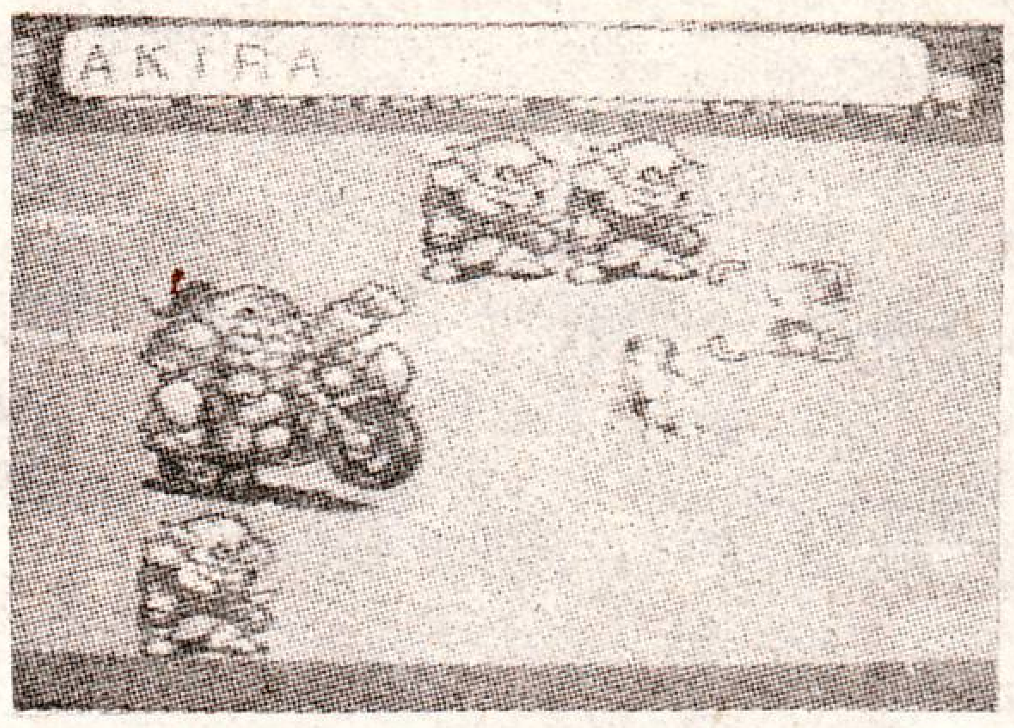
SF篇

有人把“SF篇”解释为超任(SFC)篇，但笔者认为解释为“科幻篇”更合适。故事发生在一艘航行中的宇宙飞船上，而主角正是在这艘飞船上诞生的，戴着帽子和眼镜，形似球体的机械人基普。

SF篇是比较典型的冒险节目，基本上只要靠正确选择指令即可过关。在移动时是完全不会发生战斗的，不过在休息室的游戏机上可以玩到“史克威尔队长”这样的游戏，当然游戏中作战方式与其它篇是相同的。

虽然除了最终要打倒电脑魔王之外不会遇到战斗，但也并不表示能一帆风顺的前进，因为在船上要启动很多开关，万一按错了一个钮也许会有掉进宇宙空间的危险。所在在本篇中经常存贮也是一件要注意的事。

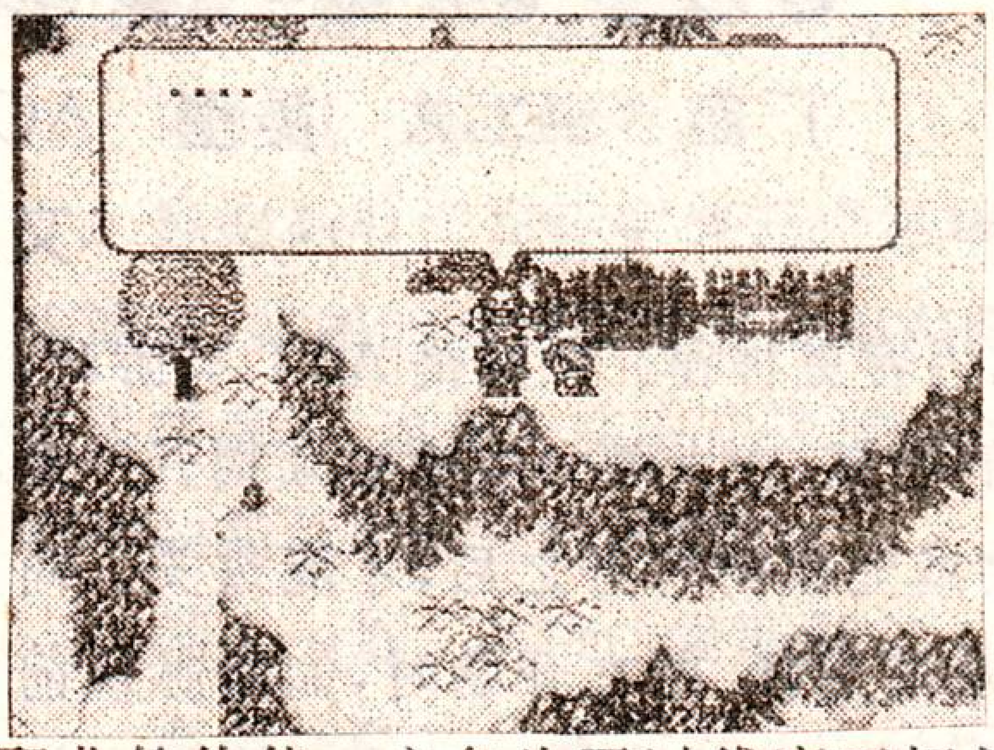
近未来篇



AKIRA是一位拥有超能力的少年，幼年时他的父母被不明组织杀害。而在多年之后的今天，他又被卷入一场新的风波中，与他的朋友——卖烧饼的铁拳热血男儿无法松一起与恶势力作斗争。

近未来篇是比较典型有着感人剧情的传统RPG，在游戏中要经常拜访寿古董店的老人发明家藤兵卫，他会给你很多帮助，最终目标是让古代的机器人布里吉大王复活，并驾驶它与头目作战。游戏中的特殊操作是按Y钮便可以使用的读心术。

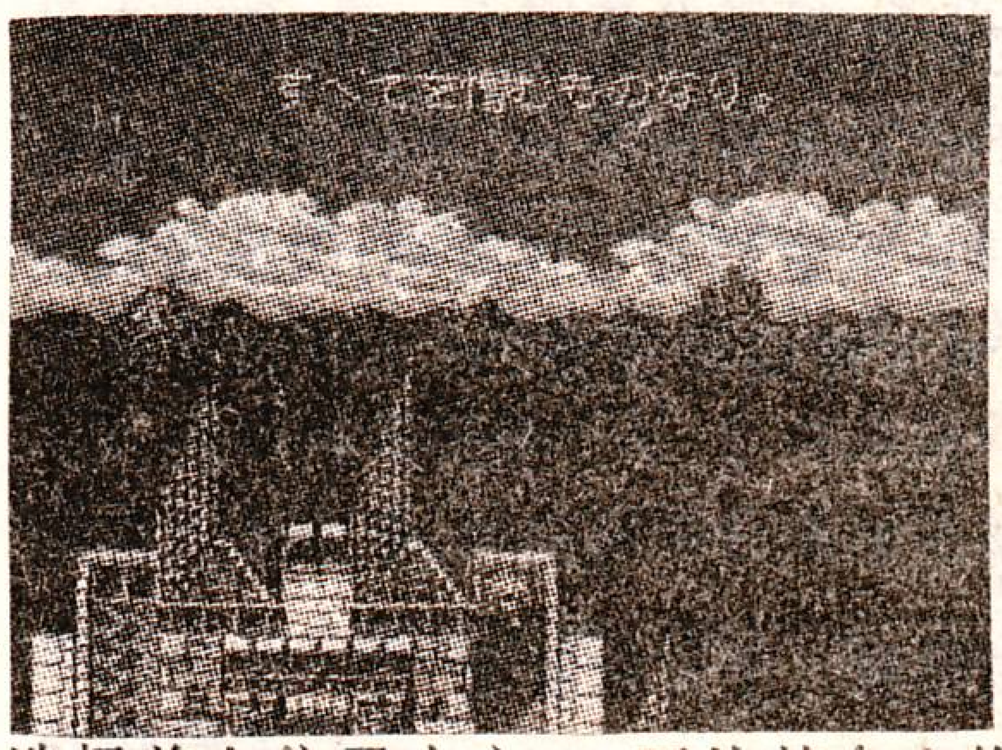
中世篇



全部完成上述七个剧情之后就可以进入这一篇。主人公是中世纪的剑士欧斯迪特，在故事中还会出现魔法师、骑士和僧侣等职业的伙伴。主角为了讨伐魔王拯救公主而踏上旅途。

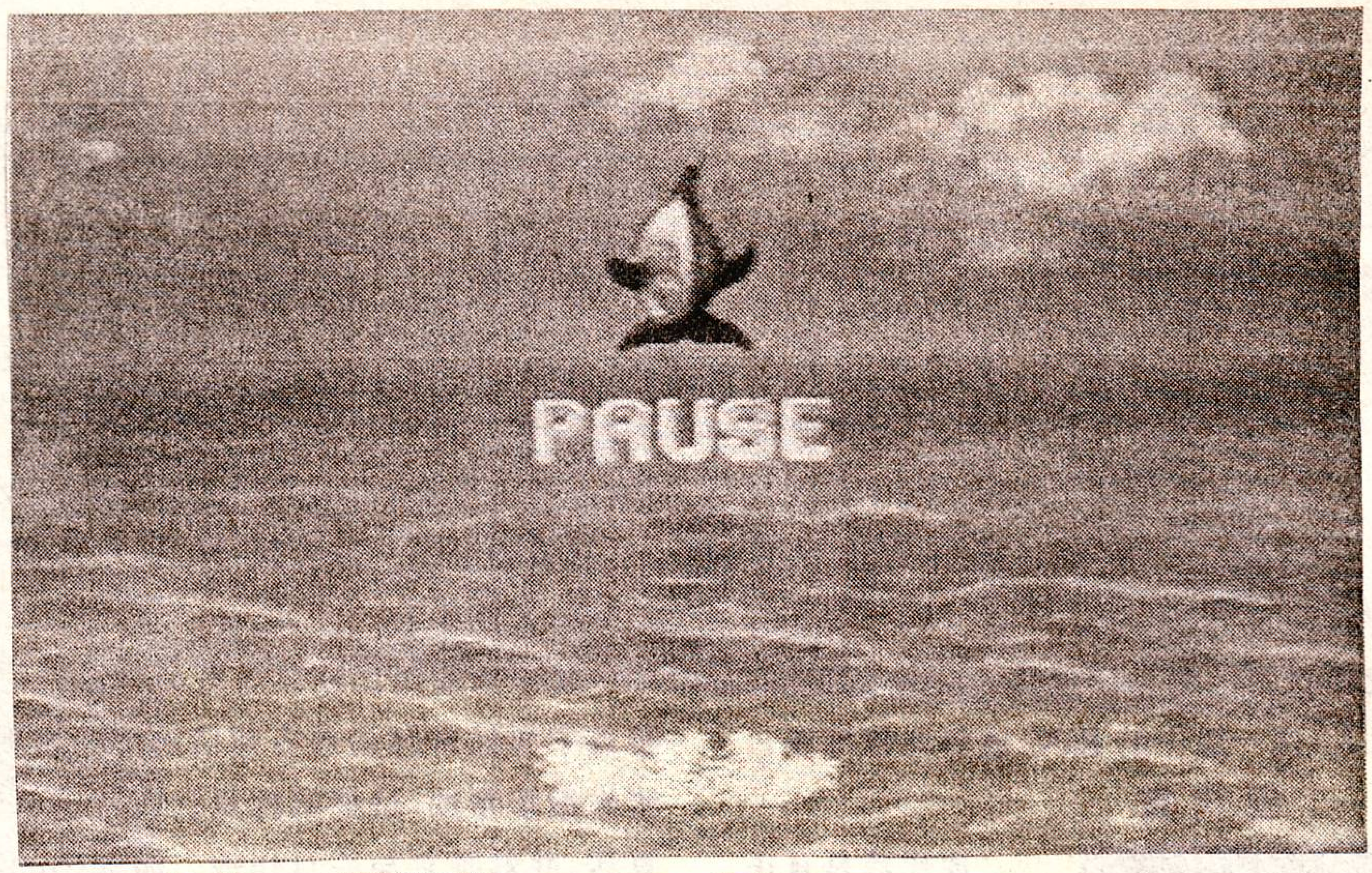
与它的剧情设定相同，中世篇在冒险的方式及队伍的组成方面，无不让人感到它是最标准最正统的RPG。在系统上没有任何特殊之处，但是在打倒“魔王”之后，主角却对于人类所代表的“正义”产生了疑问……

最终篇



让人热血沸腾的最终篇终于出现了，在这一篇随着选择的人物不同，会进入两个截然不同，甚至可以说完全相反的情节：若选择前七位勇士之一，要从其余人物中找到三个同伴及各自的迷宫，找齐装备提高力量之后，一齐向魔王挑战，(因此本篇也称“集结篇”)；而选择欧斯迪特时，目标竟然是为了向伪善而丑恶的人类复仇而战斗！这时的任务是去打倒前七个主人公，恐怕这样大胆的构思在RPG史上还是第一次吧。不过，结尾共有四种，想见到完美结局画面并不简单。

责任编辑 GOGO



海豚历险记 Ⅱ

厂商 SEGA 类型 ACT 容量 16M 机种 MD

文/林松

ECCO——这条活泼可爱的小海豚，肩负着重大的使命，在优美音乐声中，再一次和玩家们一起畅游。在醉人的景色中，从小岩礁出发，途经北极圈到海底都市“阿特兰提斯城”，甚至还到其他星系的“惑星”去。最终打败敌方生命体——丑恶无比的“旋涡皇后”，帮助朋友们重返家园。

与一代相比，它的画面更细腻，内容更神秘。虽然是ACT类游戏，但其融入了RPG类的要素，在大部分版面必须揭开一系列的谜底并找到宝物或完成的任务之后，才能过关。同时，本次历险增加了难度选择，即在开始时，如海豚从前方出发，各关的基本难度较低；若从上方有两个海螺封锁的出口出发，则各关的基本难度相对高一些。但在历险的整个过程中，难度不是一成不变的，该节目根据你目前的过关水平，自动调整下面各个关次的难易度；而难度的高与低，还会直接影响到历险所经历版面的多与少，难度较高时，版面可达32关之多(是否仅此而已，还有待于诸位玩家高手验证)，难度较低时，则某些版面需待你提高水平之后，才可见到。因此，你每次闯关时，所经历的过程会有所不同。这一点还是由玩家们自己体验吧！因该游戏在国内出现的是日版，为方便国内玩家，以下特作简要介绍：

(一) 操作介绍

(1) 十字键：控制海豚八个方向游动

(2) A键：①基本功能是发波。用于朋友间会话；在3D立体版面中以及陆地上，用于打击敌人；在去其他星系的路途中，还可平息令人讨厌的旋涡。②连续按两次A键，可发出超强声波，击碎敌人(鲨鱼及章鱼须连续多次打击，方能消灭)，该功能仅在吸收了所在版面中隐藏的超强声波圈后有效；③按A键不放，一直到看见所发出的声波反射回来为止，可映射出地图，在迷宫般的海底世界中是必不可少的，要注意随时应用。

(3) B键：用于控制海豚撞击消灭敌人及啄食小鱼恢复体力。

(4) C键：控制海豚在水中快速游动，在陆上为跳跃；当小海豚羽化成海鸥时，可控制她展翅飞翔。

(5) START键：暂停。

(二) 宝物介绍

(1) 水晶石：①可为海豚提供神秘的能量，用以清扫前进途中的障碍；②能给海豚提供各种有关的信息；③直接为海豚打开封闭的通道口；④有的可使海豚处于无敌状态；⑤发散出的小星可为海豚指引前进的方向。

(2) 超强声波圈：可同时往四个方向发出超强声波，消灭敌人，小海豚得之如虎添翼。

(3) 魔球、在不同的版面触之，可使海豚变化成海鸥、水母、鲨鱼等，使游戏更加精彩有趣。

(4) 红白球：可为海豚打开通道口的封闭物。

(5) 悬浮水珠：在海豚飞跃上空中岛屿时，发挥重要作用。

(6) 蓝白圈：是3D立体版面的通道口；在3D立体版面中，蓝白圈的收集是必须的。

(7) 旋转星圈：可帮助海豚清扫前进途中的障碍，但是它存在时间有限，时间一过自行消失。

(8) 记忆水晶石：向它发波后，会改变形体，立起来时可以从此续关。

(9) 移动的石块：可帮助海豚清扫前进途中的障碍。

(三) 有关海洋生物介绍

(1) 五彩斑斓的海底小鱼是海豚的食物，可补充体力，其中的蓝灰色小鱼更是为海豚在某些版面中过关立下了汗马功劳。

(2) 鲸鱼及大蓝鲸是海豚的好朋友，她们不仅会为海豚提供信息，还会帮海豚清扫前进途中的障碍。

(3) 飞豚能带海豚飞到神秘的地方，在各版中碰到她，可带海豚在天空飞翔，帮助海豚过关。

(4) 金黄色的海龟将帮助你顺利穿过汹涌的暗流区。

(5) 其它海豚亦会给你意想不到的帮助。

(6) 各版中的敌人有水母、鲨鱼、海五星、刺海螺、螃蟹、海刺球、海蛇以及许许多多不知名的美丽的海洋生物。当海豚以撞击的方式消灭他们时，如果他幻灭成小星点，"铮"的一声，被海豚所吸收的话，那么，在本版中将不再出现，除非你未能过关，从头再来。

(7) 碰到机械蚯蚓会大幅度削减海豚体力，但它可用来清除前进途中的障碍。

(四) 重要版面介绍

第一版 水晶源

当海豚顺利通过第一个3D立体版之后，首先到达水晶源这里。该版地势构图很简单，奥秘在于海底沉船左边舷上一眨一眨闪动的小星处，把四水晶石都推到该处，它们会自动合成一块水晶石，吸取其中的神秘能量之后，你就可以击飞堵在通道口的石头过关。

第二版 断层

如果你玩过Ⅰ代的话，通过这关是很容易的。在道上你可找到一块可移动的石头，推动它清除两道障碍(难度较低时无一道障碍。以下简介均按较高难度关次的内容为准，不再一一说明)之后，突然发生了巨变，整个海底地动山摇，石块纷崩，在Ⅰ代中阿特兰提斯传给海豚的超级能量也聚然烟消云散了，你又恢复原状，在水下必须依赖空气生存。

第三版 双潮

超强声波圈在本版左边的洞穴中第一次出现，先吸取它，而后从版面右下方下去，寻找水晶石吸收能量，即可开启左边通道口的水晶石，此时不必急于下去，应回水晶石处再次吸收能量，以备后用；然后，从左方通道下去，顶着金色的小海龟，下潜到底，往右开启前方的水晶石，游到尽头。这时，神奇的飞豚出现了，带小海豚通过时空隧道，到另一个更为神奇美妙仙境般的区域，在多彩的天空中自由自在地遨游。本版共有四块水晶石，右方空中岛屿里的水晶石可用来开启海底左边洞穴的石封，其中所隐藏的水晶石可在短时间内打开右方洞穴口的水晶石锁，此时屏幕上会出现一个金色的小圆点，赶快抓紧时间进去吸收水晶石的能量，并返回，一旦圆点消失，水晶石锁将重新闭合，你可别被关在洞穴中。过关的出口就在最右方的彩色管道上。

第五版 天潮

这时，小海豚已经来到了天空的管道之中。管道断断续续，曲曲折折，而且在不断地快速移动，管道之中还有许多另人讨厌的旋涡，虽然发波能平息它们，但过关的关键还在于你的操作技术。

第六版 麦达莎之管道

在这看似静止平静的管道中，仍然潜伏着危险，一只鲜红色的巨大水母在你上方把守着，如若碰上，非常惊险刺激。毫无其他办法，只能胆大心细，避开它快速闯关。

第八版 空中岛屿

这一版的最后通道出口在最上方的第五个空中岛屿处。当你在左边的海面上，发现悬浮的水珠时，腾空而起，连续快速地发波击打水珠，激溅的水珠会把海豚弹到更高空的另一水珠处，此时仍须不停地发波，以便击打第二处水珠，将海豚弹进第一座空中岛屿，熟练掌握此技巧，继续往上弹跳，即可过关。注意在海豚腾空击打水珠时，别按十字键，否则会影响海豚的弹跳方向。

第九版 翼翅

神奇的魔球从这版开始出现了，碰到它以后，小海豚会羽化成海鸥，你可体验一番在明媚的天空中翱翔的感受了。当然危险并没有过去，空中不断落下的石头，虎视眈眈的老鹰，都在阻止你飞越右边的高岭。飞越过去以后，回水中变回原身，往左钻进蓝白圈，进入第二个3D立体版，钻过12个蓝白圈即可。

第十版 鹰之海湾

巍巍高岭把海洋截成三个区域，每个区域的海面均有魔球。本版的关键仍是变化成海鸥，躲避空中的老鹰及石头的袭击，通道口在右边区域，左边区域里隐藏的水晶石中的能量可以开启通道口。

第十一版 阿特兰提斯洞穴

在通往阿特兰提斯洞穴的途中，有两块碎成两半的水晶石，把它们拼结完整后，可获取能量；机械蚯蚓把守在右边的洞穴中，推动它除障；当你进入阿特兰提斯洞穴时，发现阿特兰提斯已经失去原有的美丽，仅剩下一串苍绿色的空壳了。原来阿特兰提斯被敌方恶魔所击败，所以它传给海豚的超级能量消失了，现在它急需你的帮助。它被击败时，有一条鲸鱼在现场，现在只有找到它才能解开这个谜。从阿特兰提斯身体中部的空档穿过去，在它的下方有一个魔球把海豚送到鲸鱼的家园。勇敢的小海豚深入险境，救出八条小鲸鱼(每次可救两条)，送回母亲身边。母鲸对你感激不尽，告诉你前进的方向，并让一条小鲸鱼作为向导，带你到海底最深处的出口旁，为你打开通道口。当小鲸鱼吹响口哨声时，是提醒你赶快跟上，否则就要将你甩下了。

第十二版 石之迷宫

本版地形复杂，险象重重。可先从左方的通道下去，顺利通过海刺螺把守的通道，推石块往下开道，继续下潜，找到旋转星圈后，推动它打开右上方的封口，游到下部急流汹涌处，顶小海龟下潜，撞碎左右的海螺封口，隐藏在其中的水晶石可开启其上方洞穴的封口，而上方洞穴中的水晶石则是开启其右方通道的洞穴封口，来到右方通道洞穴中，获取水晶石能量，用以打开其右上方的海

螺通道，穿过去以后，往右又是一处急流汹涌的洞穴，欲获取其最深处隐藏的水晶石能量，需以旋转星圈打通三道障碍方可。获取后，出水面往右越过岩礁，迷宫的出口就在其下方。

第十四版　黑暗之海

在黑暗之海中，发波可以照亮四周。你所要找的鲸鱼就被困在这里，在你救出它的孩子之后，它会告诉你有关阿特兰提斯的详情。原来阿特兰提斯的身体是由两串彩球组成的，它在与敌方恶魔激战时被打散了，散落到各处，而且其中两个被恶魔带回老巢去了。你现在的任务就是去拯救阿特兰提斯。

第十五版　麦达莎之孔

本版捷径是：从起始位置急速前进到右面尽头，获取水晶石能量后，快速回游，因水晶石四周的气体会急剧消耗你的空气，碰到左面上方的魔球，变成水母，上游到水面，变回原身，往右越过岩礁，开启通道口，即可过关。

第十六版　入门之道

往右越过两座岩礁，钻入蓝白圈，通过第三个 3D 立体版，到达另一个全新的区域，这是通往囚禁阿特兰提斯洞穴的必经之道。过关的水晶石和一条海豚被一道透明的屏障封闭着，如何才能获取水晶石的能量呢？其秘密就在于你引诱里面的海豚击穿屏障。当你找到一条很不起眼的青灰色小鱼，并把它推到屏障前，问题就迎刃而解了。

第十八版　洞眼

这一区域有 24 个彩球，每带回两个彩球可开启一块水晶石。记忆水晶石在这区出现，向它发波后，会改变形状，立起来时可以从此续关。

第二十三版　月亮湾

月亮湾的景色很有点朦胧美，但千万别陶醉，在你以水晶石开启两道铜封，到达右下方的洞穴之前，注意古铜色龙虾的袭击，它会把你抓走关到龙虾城中。到达海底右下方的洞穴之后，来了两只古铜色龙虾，把你抓走，囚禁在太空管道城中。这又是一个全新的区域，过关难度挺大，需要提醒的是，第一道铁封，需以水晶石的超强能量打通，中间两道钢封，可发波吸引红白魔球打开，最后出口的钢封，由位于太空管道城左部上方的水晶石开启。

第二十五版　万有引力区

这一区域的管道之中，急流汹涌，无法前进。你只能游到管道之外一试，因为这是在万有引力区，能吸住你，所以不致从太空摔下。

第二十六版　炼球

恶魔抓走的两个彩球正是被囚禁在眼前这个紫色的大魔球体中，先切断紫色大魔球的给养，在它垂死挣扎的过程中，注意别让它挤死。救出彩球后，它们把你送回阿特兰提斯身边。你终于拯救了阿特兰提斯，它又把超级能量传给你——你的波已具有攻击力，在水中也不再依赖空气生存了。阿特兰提斯把你送回月亮湾，找敌方生命体的首脑决一死战。在攻入敌方城池时，应先在入口处的记忆水晶石处记忆一下，以防不测。

第二十八版　旋涡皇后

“旋涡皇后”还在吞吞吐吐，不停地制造新的罪恶。可在它两边的缺口处藏身，乘隙发波，将它击毙。朋友们获得了解放。此时它们的兴奋和感激之情是难以抑制的，精彩的表演让你耳目一新。但游戏并未完全结束。

第二十九版　归途

通过第五个 3D 立体版，前往海底都市，寻找时空转换器，帮助朋友们穿过宇宙，返回家园。

第三十版　尾声

本版的两个提示：第一，有十六块方砖组成的障碍，表面生长着一种不知名的黄色生物，每撞击一下方砖，它们会消失或生长，当十六块方砖表面都长满了这种黄色生物，方砖就会自动合成一块，打开通道。第二，透明屏障仍需以青灰色小鱼为诱饵开启。

第三十一版　鱼城

在这里你会变成一小群美丽的小鱼，当你体力下降时，应及时靠近其它小鱼群，以恢复体力。

第三十二版　永恒之城

时空转换器就隐藏在这版的蓝白圈中，千万别惊动城壁上爬动的奇怪生物，否则会让它挟死，但它会抬起堵住通道的石柱子，你应注意与它保持距离，静悄悄地跟在它后面。

时空转换器终于找到，你的使命终于胜利完成。ECCO，好样的，你的名字传遍整个宇宙！

附各关密码：

1. WPHSAAFB	2. OPHJTFZA	3. CTERZZYA
4. OBAFCYCB	5. KBZLCYCB	6. GJMIRLYA
7. YWJJUMYA	8. UQZBMCEB	9. IAACAZXA
10. YKZRVPDB	11. SNRVKUXA	12. WJIQXKZA
13. EYHHHJFB	14. CXCOLIXA	15. AEQRYFYA
16. SPMSWEEB	17. KLOYVZWA	18. OXLZVYQE
19. MYLIJSFA	20. GIZNLUND	21. SPYYNRME
22. IIAXVDSE	23. MMXEUDSE	24. YSFQYJNE
25. GVCBQULE	26. YUAFSSME	27. CEAVUBWA
28. SAMJTWOA	29. CKPLBRUA	30. INAPKJPA
31. CMKVRTPA	32. SMOHJJVA	

责任编辑：Pinsek

世嘉的秘密



本刊驻日本特约撰稿人:常春

现在,国内的游戏机市场正逐渐从原来的8Bit机转向16Bit机,SEGA的MD和任天堂的SFC之大名也已为广大玩友们所熟知。虽说超任软件在日本拥有90%以上的市场,但在国内还是MEGADRIVE雄霸天下,其看家王牌SONIC超音鼠更是抢手热门。但是,正如世嘉的所有探险型游戏一样,SONIC有着一个致命的缺点,那就是当它的冒险主人公——超音鼠——抖擞精神,站在起跑线上准备开始它那令人眼花缭乱的冒险之际,你有没有办法让它打消念头放弃旅行,转身带你回它自己的窝里去逛一逛。怎么?是不是头一回想到这个严重的问题?没关系。假如你真想知道创生出超音鼠以及其他一大批游戏明星的SEGA之窝里究竟是何光景,不妨由碰巧也属鼠的敝人带路走上一遭。准备好了吗?按一下START!

圣地大鸟居

世嘉公司全称株式会社SEGA ENTERPRISES。公司创设于1960年6月30日,社长中山隼雄,资本金243亿6266万日元,年营业额达3469亿日元,公司共有职员3500名。

世嘉本社大楼位于东京都大田区羽田1-2-12,靠近羽田机场。从东京出发有直达专线可以通达,交通非常便利。在本社大楼的周围,另有新本社大楼,别馆,第一桩谷事业部,第二桩谷事业部等世嘉事业群与之遥遥相望。因为它们都聚集在羽田线大鸟居站的附近,游戏迷们也就往往称之为圣地大鸟居。

圣地大鸟居聚集着世嘉主要的几个分野部门,整个公司的营业,销售与研究开发等业务都在这里进行。我们所熟知的MEGADRIVE和GAMEGEAR等家用游戏机种的宣传和销售主要由第一桩谷事业部(俗称HE事业部)分管。但HE事业部在整个世嘉事业群中已经不是一个主要的部门了。众所周知,SEGA自从87年以来,在与任天堂争夺日本家用GAME机市场两度落败之后,转而瞄眼于欧美市场,而将开发的重点摆在了它的老本行——街机上面。从以前的AFTERBURNER到现在的VR战士,DAYTONAUSA等都风靡一时,令玩友玩到发狂。目前的SEGA在街机业中的地位,可说是如日中天,无可匹敌了。

那么,在短短的数十年时间内迅速成长为世界第一大街机公司的SEGA,它的动力源究竟是什么呢?它们就是——

AM 军 团

世嘉的AM研究开发部一手承担了与家庭电子游戏及大型街机等相关联的开发设计等任务,因而被称为世嘉的"心脏"。正如人的心脏有左右心室,左右心瓣之分一样,AM研究开发部又分为好几个部门,每一部都有自己特有的作风。

AM1研是世嘉开发队伍中的长老,早在10年前就已经着手于软件和机身的制作,算得上是游戏界的"古生代动物"了。部长中山力也氏和他手下81名部员以制作出"更象游戏的游戏"作为自己的宗旨。在这一思想指导下,他们的工作覆盖了几乎所有的GAME种类,是世嘉的AM研中唯一没有项目限制的部门。1研的经典之作想必很多玩友都领教过,著名的有COLUMN'S('89),ALIEN3('93),OUTRUNNER'S('93),WINGWAR('94)等。

目前1研全力制作的节目,在MODEL2基板上的大型项目有3～4个,在ST—V基板上的经典路线型项目有4～5个。从今后的发展来看,1研将会以ST—V基板为主力。

AM2研,眼下以其尖端的技术及精锐的人员著称,被视为世嘉的"名门贵族",又被冠之以"技术的2研"的美誉。说起2研的来历,倒是颇有一番曲折。8年前,七名骨干分子从世嘉的开发队伍里脱离出来,自立门户,组成了一队名为STUD10128的小组,以求在新天地里自由呼吸。但是浪子终究要回头,在经历了一番碰撞与挫折之后,当时的STUD10128首领铃木裕明白了大木无根不茂的道理,终于重下决心复归世嘉,组建了AM8研。后经世嘉内部的组织结构变动,AM8研又改名为今天的

"技术的"AM2 研，它的部长正是当年的"叛变"首领铃木裕。现在的 2 研拥有雄厚的技术力量和众多的精锐部员，以制作 3 维立体的格斗型游戏为主。它小试牛刀的代表作：VR 战士(VIRTUALFIGHTER)('93)以其惊人的 3 维立体画面，灵活多变的视角切换，圆滑而不带虚假的动作以及丰富而复杂的攻击技(多达 749 种)使得举世玩友玩到发狂，而其续集 VR 战士 2（VIRTUAL FIGHTER2)也将于今年年底推出。笔者有幸在 9 月 23 日的东京 AM 展上先行一睹其风采，真不愧是铃木部长周游中国十四天取材的胆力猛作！由于采用了 MODEL2 基板进行制作，前集中还是有些四方棱角的人物形象在续集中经过 TEXTURE MAPPING 处理后已变得栩栩如生，逼真异常。新登场的醉拳舜帝和螳螂拳里昂(音译)两名人物，以及在 VR 战士 1 的基础上大幅增加的一般技与新必杀技都令人耳目一新，热血沸腾，相信此作定会令众玩友发烧到死！

AM3 研部长小口久雄氏，部下 90 人，他们的课题是"追求游戏的真实与个性"。3 研是 AM 开发研究部里担当着"游戏内容的构思"这一重任，也是部中唯一拥有 CG(COMPUTER GRAPHIC)映像专业工作组的部门，因此世嘉广告中的 CG 映像和大型 ATTRACTION 'AS—1'中用的 CG 映像全都是 AM3 研制作的。它的代表作有 RADMOBILE('89)，RAIL CHASE('92)，STARWAR('94)，无一不是画面细腻精美之作。现在 3 研已将全力倾注于 MODEL2 基板上，预计明年春天起会有大作续出。

AM5 研的分工则与前面三个部门有所不同，专门从事用于高技术主题公园的大型 ATTRACTION 的设计与制作。其力作有与 3 研共同开发的空间体感型 AS—1 以及头戴体感型 VR—1，独特的倒退、行走、体感型 RAIL CHASE THE RIDE 等等，座落在横滨的 SEGA 大型主题公园 JOYPOLIC 中就有 5 研的多数作品。值得一提的是自从集中了 SEGA 最新高技术的 JOYPOLIC8 月份开幕以来，每天游人络绎不绝，到了休假日更是人山人海。为了体验一下 AS—1 那种迫人心肺的三维映像的魅力而排上 2 个小时的队，也是理所当然的吧。AM5 研今后的计划是争取完全地再现虚拟现实(VIRTUAL REALITY)的立体空间。

世嘉的 AM 研究开发部一共有七个分部，除去刚介绍的 1 研、2 研、3 研与 5 研，还剩下 AM4 研、AM6 研和 AM7 研。这三个部门主要致力于街机机身的设计，制造及制造费用的计算，新型集成回路，基板的开发等等硬件方面的研究。可别小看它们，如果没有这三个部门，老兄你现在在街机房里面对的可能还是那种圣诞节火鸡似的显像管，操纵杆，导线都绞在一起的大杂烩！看到这里，你对 SEGA 公司的开发研究分工有一个大概的印象了吧！哎，先别忙着按 RESET，让我们一起进入下一版。

次世代的挑战

胜败乃兵家常事。世嘉在与任天堂的战争中虽然两度告北，但是从头收拾旧山河的雄心并未泯灭。为了从任天堂手中夺回家用游戏机市场，世嘉从去年末开始精心策划了一场次世代机攻势，赋名为"WELCOME TO THE NEXT LEVEL"(欢迎进入次世代)。当今的市场不比以前，索尼、松下、NEC 等家电里手对 VIDEO GAME 这块肥肉垂涎已久，极欲一尝而快。雄霸江山的任天堂自然也不肯轻易舍弃。世嘉此番开战，可谓是前途险恶，死生未卜。这场次世代大战究竟会鹿死谁手，这是后话，暂且按下不表。单说世嘉这一次即然来势汹汹，意图一洗前辱，想必是有利器在手罗！不错。为了配合它的 NEXT LEVEL 计划，SEGA 此番一举推出了 3 种新机型。分别为 SUPER 32X、SEGA SATURN 和 ST—V。这三种新机型的共同之处是都采用了两个 32Bit RISC 型的高速 CPU。其中 Super 32X 是可以使现行的 MEGA DRIVE 升级为 32Bit 机器的转换器，这对于诸多 MD 玩友来说应该是特大喜讯吧！而世嘉次世代攻势的真正主力则是它的 SEGA SATURN。这台外形冷峻的银灰色机器不光是使用了双 32Bit RISC 型 CPU，而且还把图像处理数值演算、声音合成等都交给专用集成回路执行，从而使其整体性能达到了 64Bit 级的水平。SEGA SATURN 最拿手的莫过于轻松地处理三维立体映像，那在街机房中余热未过的 VR 战士已经被完全移植到了 SEGASATURN 上，想必能引起大批 VR 迷的购买欲。走街机游戏→家庭游戏的路线，获得双倍利润，这也是世嘉老谋深算的地方。说到这儿不得不把话题岔开一下。VR 战士所用的基板名为 MODEL1，是世嘉 93 年出品的专为 3 维立体图像设计的 Hi—END CG 基板，能以每秒 30 格的速度高速描出 3 维立体图形(电影为每秒 24 格)。而前文中提到的 MODEL2 基板则是 MODEL1 后继的最新 Hi—END CG 基板，描画速度比 MODEL1 高出 1 倍，达到了每秒 60 格，而且还能同时对图像施以 TEXTURE MAPPING 处理(注：TEXTURE MAPPING 是指在由众多多边形拼起来的 3 维立体图像上贴上各种纹理，使其更富有真实感)。能把这样高难度的游戏完全移植到家用游戏机上，大概也只有 SEGA SATURN 这样卓绝的机器性能才办得到吧！

世嘉的 NEXT LEVEL 计划的最后一个主角 ST—V，可以说是 SEGA SATURN 的业务版。两者的性能基本一样，只是ST—V的扩张性能更强一些罢了。世嘉的

(下转第 17 页)

秘技天地 三国专辑
三国专辑 秘技天地

秘 技

《诸葛孔明传》 FC FP=1

寻找隐藏宝物法：在三边全是障碍物围起来的空地上调查，就有可能找到一些特殊的宝物，在南城可找到钢铁甲胄，樊城可找到闪电剑，桂阳可找到铁剑，涪水可找到火焰甲胄，汉中可找到白虎斧，安定可找到古锭刀，天水可找到连打剑，陈仓可找到天空头盔，建宁可找到火焰甲胄，葭萌关可找到招魂丹，南郑关可找到野营道具，阳平关可找到知复丹，祈山关可找到连打剑。

《诸葛孔明传》 FC FP=3

发现天地麻薯：在舞台4的江夏城（コウカジョウ）的王座的左边，去调查即可发现天地麻薯。它能使SP全部恢复，而且每次用后还可再拿，非常有用。

《诸葛孔明传》 FC FP=4

扔掉的道具可以再捡回来：在扔掉道具的地方，再调查一下即可捡回扔掉的宝物。但在捡回之前如果按过RESET的话，道具就会消失的。

《诸葛孔明传》 FC FP=3

谜一般的武将：先把64个道具存放在寄存处，直到不能再寄存为止，此时队伍中任何一人去取最后一个道具，那么原来在的伙伴有几个人会消失，这时就有一个SP为0的谜一般的武将即已加入阵容。这个武将用“招魂丹”使其复活的话，叫“刘刘”的HP或能力特别强的武将就诞生了，如此重复还可得到更强的武将。

《诸葛孔明传》 FC FP=4

迅速升级法：在舞台5的绵竹关中，在稻草点火之前，要对站着的士兵讲话，就会与之战斗。这里的士兵很弱，打倒他们约得3000点经验值，而且士兵总是死而复生，你可不断地打倒他们，以便迅速提高水平。

《诸葛孔明传》 FC FP=8

恢复HP和SP的妙法：一般恢复HP和SP需要住旅馆，但如果有回复计的话，先用它将HP补满，在役所记录之后，当被问到“要不要继续”（つづけますか），回答“いいえ”，再按RESET，重新进入游戏后，这时SP也恢复了。

《诸葛孔明传》 FC FP=7

赤兔马的速度依然存在：将刘备的太太或关平有的赤兔马交给一名武将装备，然在装备的状态下，把赤兔马存在寄存处，那么即使没装赤兔马，赤兔马的速度仍在。

《诸葛孔明传》 FC FP=3

让杨怀加入阵容：先向袁绍的老师郑玄要信，再到冀州城东边的城里去，在没有人的王座前使用信，那么杨怀便会加入阵容。

《诸葛孔明传》 FC FP=6

选关密技：先用无记录的空档开始，在输入名字的画面中顺序按上4次，右2次，下8次，左1次，这时光标应停在“こ”位置上，便可输入密码过关：舞台2为みやざき，舞台3为おおしの，舞台4为ばんどう，舞台5为こみや。

偏 方

《三国志列传—乱世群英》 MD FP=2

全国大练兵法：

1. 年代189，君主刘备，如多人玩，其中一人必须选刘备。

2. 190年1月，找出简雍，让关羽只带10个兵，刘备与张飞不带兵。

3. 190年2月，关、张带足999天兵粮，攻打公孙瓒的城池，因机动力不足，故190年4月才能到达。

4. 张飞当主将守营，关羽到距城池最近的水中等待。待30天满，攻城自动告一段落，千万别动，也别将城攻下，也别撤退。

5. 190年6月，这时刘备出阵，出阵路线为：↓↓↓←↑↑，结束。

6. 这时全国大练兵成功，你会看到刘备沿路线出来后又回城，然后又会出城一趟。这时，你并未训练的武将会增加力量。

重庆 王亚男

《三国志列传—乱世群英》 MD FP=2

智擒君主：当你攻打敌君主所在的城池时，或者当敌君主率领军队攻打你时，先要把其他武将搞定（捉住、打死或打退），然后将他的士兵打得越少越好，只要使他撤退，你就成功了一半了。当他退出城后，你连续三次，每次派一名机动力高、忠诚度高、武器为枪、武力为80—90的

武将为最佳，让这三名武将成“品”字型围住他，因为一面为城墙，所以可以说已全包围。包围之后千万别攻击他，让他主动攻击你！这时你与他单挑，将他的体力杀得只剩下40以下时，不与他打了并且不断骂他，使他不能逃跑，不一会儿，他就会说：“我不行了”或“我只好这样做了！”这样你就可以用他作武将了。他得忠诚度仍然为“—”，永不背叛！此法对于抓住其他忠诚度特高得武将也有效，而且抓住他之后忠诚度不变。　　重庆　王亚男

《三国志Ⅲ》 MD　FP＝4

苛扣俸禄法：每当发放俸禄时，只要将武将埋伏在敌国城中，这样就可以不发给他俸禄了，而且运气好的话，他还会带兵回来。　　重庆　王亚男

《三国志Ⅱ—霸王的大陆》 FC　FP＝8

武将智力达到89法：由于知识上了80就不能再学习了，则必须在79时一次性学到89，为了准确学习到79，需要在接近79时(必须在73以下)，记录一下。这样就可以使用赖皮的方法了，只要下次学习没有到89，就关机重来，如此，象张飞这样的“二百五”也能成为“高知”了。　　内江　朱涛、王冬荃、吴勇

《三国志Ⅱ—霸王的大陆》 FC　FP＝7

武将智力达到90法：此法只有电脑能成功。先让你的武将学习到79，然后去攻打马腾，并设法投降。由于电脑一般不会提高武将的忠诚度，而更多的是提高武将的智力，因此当他的智力达到90后，可再将他说服回来。为了百分之百的成功，还是要用记录这个方法了。

内江　朱涛、王冬荃、吴勇

《三国志Ⅱ—霸王的大陆》 FC　FP＝5

出现许多神秘人物—阿会喃法：一般的，阿会喃是在197年从云南出现的。但笔者经过多次实践发现阿会喃在任何时期都能找到，而且能找到许多个。具体方法是：任意包围一个城市，包围是指此国家四周全是你的城市，不能有空城或其他国家与之相邻。用战争方式给这个国家送一些钱粮，使之有能力进行战争，再与这个国家结盟。过几个月后，这个国家就会进攻王甫的城市，此城市地图上找不到，我们称之为“军事演习”。此时将出现战争场面，场面中只有一支军队，那就是神秘人物阿会喃。这时你可用二号手柄控制阿会喃，如：使其在原地待机，直到王甫军的粮食耗尽，兵败。在这仗之后，能在任何一城中找到阿会喃(如果不被别国找去)。如果在以后，被围困的国家又进行“军事演习”，你可以又得到一个阿会喃，这样你能把许多阿会喃纳入自己的麾下。在这些阿会喃中，有些带了3000个兵(在战争时仅相当于1000个兵)，可将其减少到2000个兵，这无疑又节约了400个金。有些阿会喃智力达到255，搞开发时一个顶三个。需要注意的是：在每次“军事演习”后，记录内容可能会消失。

内江　朱涛、王冬荃、吴勇

《三国志Ⅱ—霸王的大陆》 FC　FP＝9

建立安全仓库法：找一个自己后方的城，使敌人不能直接到达，建设几个月后，将自己其他城中的钱粮运至该城中，然后将守将调出，此城就变成一座不会闹灾的“空城”，城中广聚钱粮，成为你的后方基地。(编者：这条秘技让你空有许多钱粮，但又用不上。你可过足守财奴的瘾。)

西安霸王　张昆

《三国志列传—乱世群英》 MD　FP＝7

迅速提高武将级别法：首先选择高级难度，让一名武将带少量的兵(200—400)，金子少许，粮食带足(一般为200天左右)，去攻打一座只有太守的城。不要急于攻城，在离城比较近的草地、山地或河流中待命。这时敌人会对你施计，因为是高级，所以计策不易成功，这样你就会不断升级。用此法必须敌人城内有足够的金钱，当敌太守施计总不成功时，敌兵的士气会降至零，这样就可不费一兵一卒将其消灭。笔者曾用此法使统一度达到118。

苏州　李明佳

《三国志Ⅱ—霸王的大陆》 FC　FP＝7

凄凉悲哀的音乐：游戏中，将你所操纵的势力不断更换君主，君主更换若干个后，将会演奏一曲悲哀的音乐。

株州　邹华

《三国志列传—乱世群英》 MD　FP＝7

老将不死法：当一个武将寿命已到，而你又不肯让他死时，就让他带足999天粮食出城，当他的粮食快吃完了时，让他劫自己的或者敌人的粮草运输队，这样他就可以永远不死了。(编者：是不是同某仓库法颇为类似？)

上海　自由社之陆斌

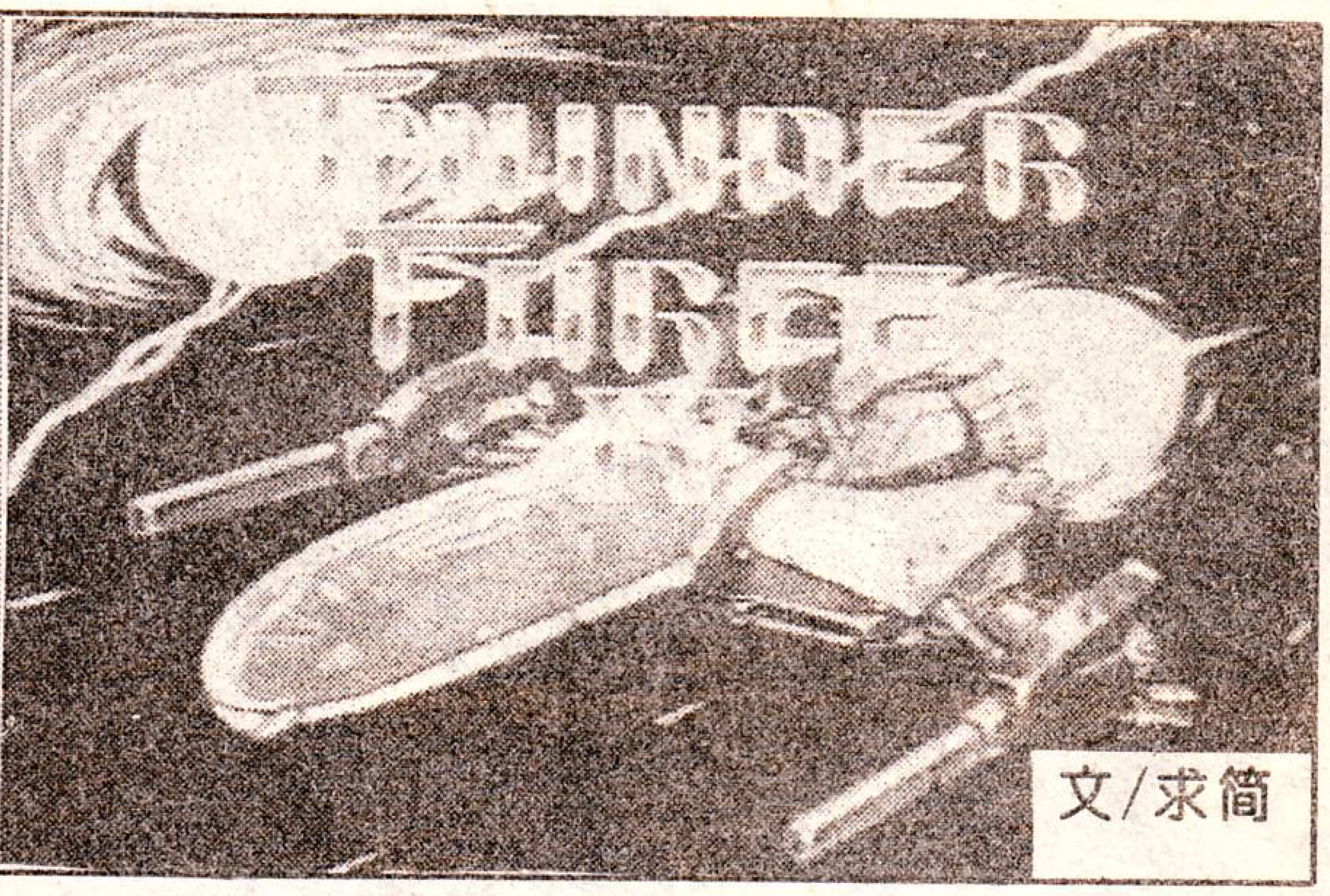
《三国外传》 IBM-PC　FP＝4

提级法：从冀州城东门贴城墙往上走，可见到一和尚，帮你提高一级，只能用一次。同样方法在零陵城南门出来贴墙走，可遇到庞统的崇拜者，他会教我军爆雷之计。

北京　沈悦

(下转第28页)

雷鸟 Ⅳ

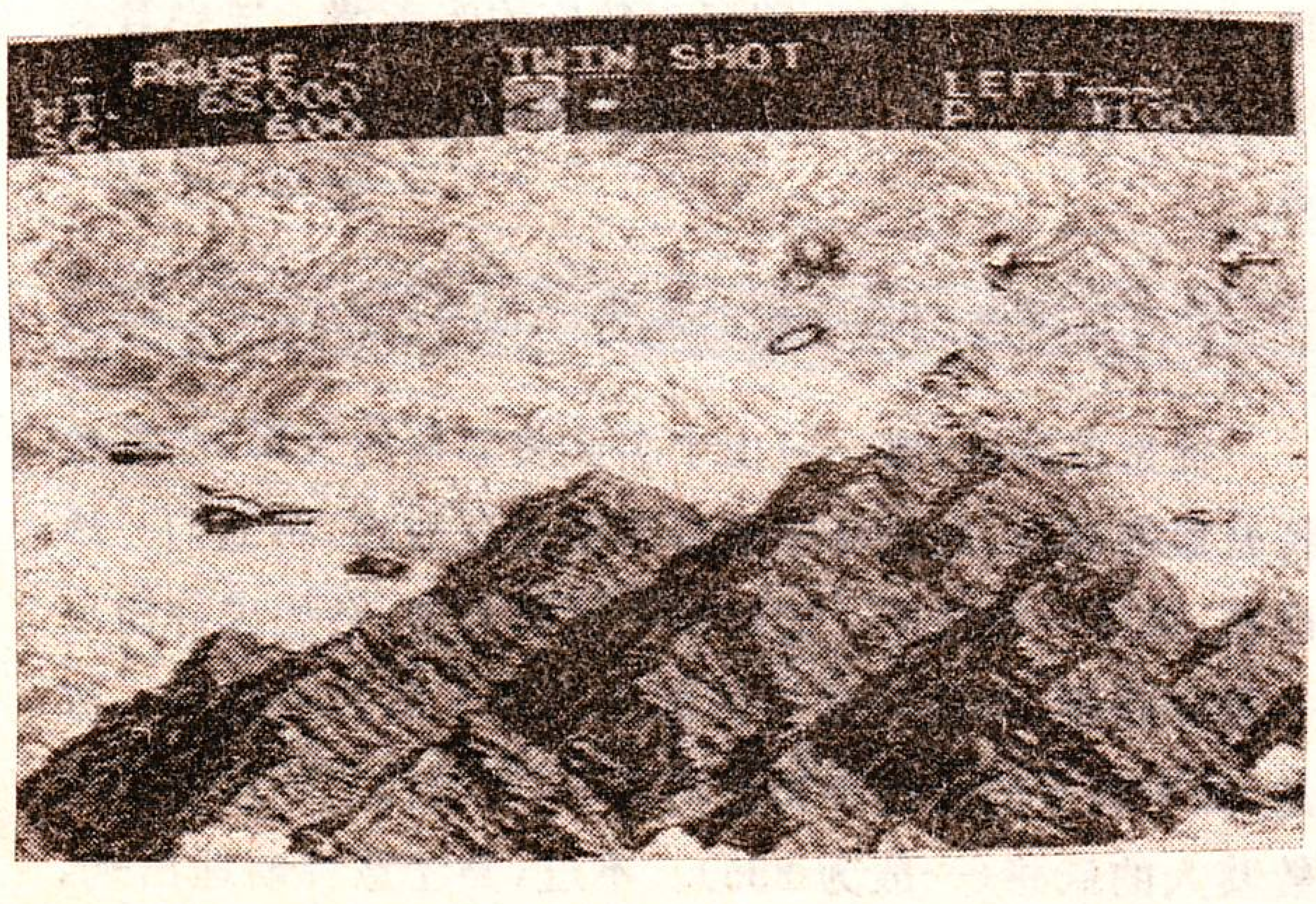


机种 MD　　厂商 SEGA
类型 STG　　容量 16M

文/求简

STG(射击类)节目向来在众多游戏软件中占一席之地,尤其在MD、SFC中丰富的色彩和一流的立体感加上刺激紧张的战斗,许多高手都以冲高难度节目作为锻炼自己手感和反应的途径。这里给大家介绍一个有较高难度的节目,THUNDER FORCE Ⅳ—雷鸟四代,早在几年前SEGA推出的雷鸟号一代就以较大的难度,出色的立体背景和制作精细的场面为广大游戏爱好者所欢迎。四代的难度较以前有所降低,而在场景设计的立体感、声像效果上又较以前有不少提高。操作方法依旧,A:改变速度,速度有四档,以百分点计算,若按A单发不放,则以百分之一向上递增。B:射击。C:换武器,共五种武器,其中一、二号的为常备,其余需途中补充,游戏依旧采用横版强制转轴式,但可操纵飞行器上下升落,活动范围很大,开始前按A、B、C中任一键不放,加上开始键则进入OPTION中调节难度等。游戏中可补给的有子机,围绕母机转可挡子弹;五种武器的增强弹可提高不同武器攻击力;护生弹,产生一个光圈,可挡数次攻击;一号武器对前攻击很强,二号武器对后攻击,三号上下发巡航导弹着地后推进攻击,四号武器攻击方向随你移动而改变,五号武器跟踪追击,但威力欠佳。一切就绪,现在开始游戏。

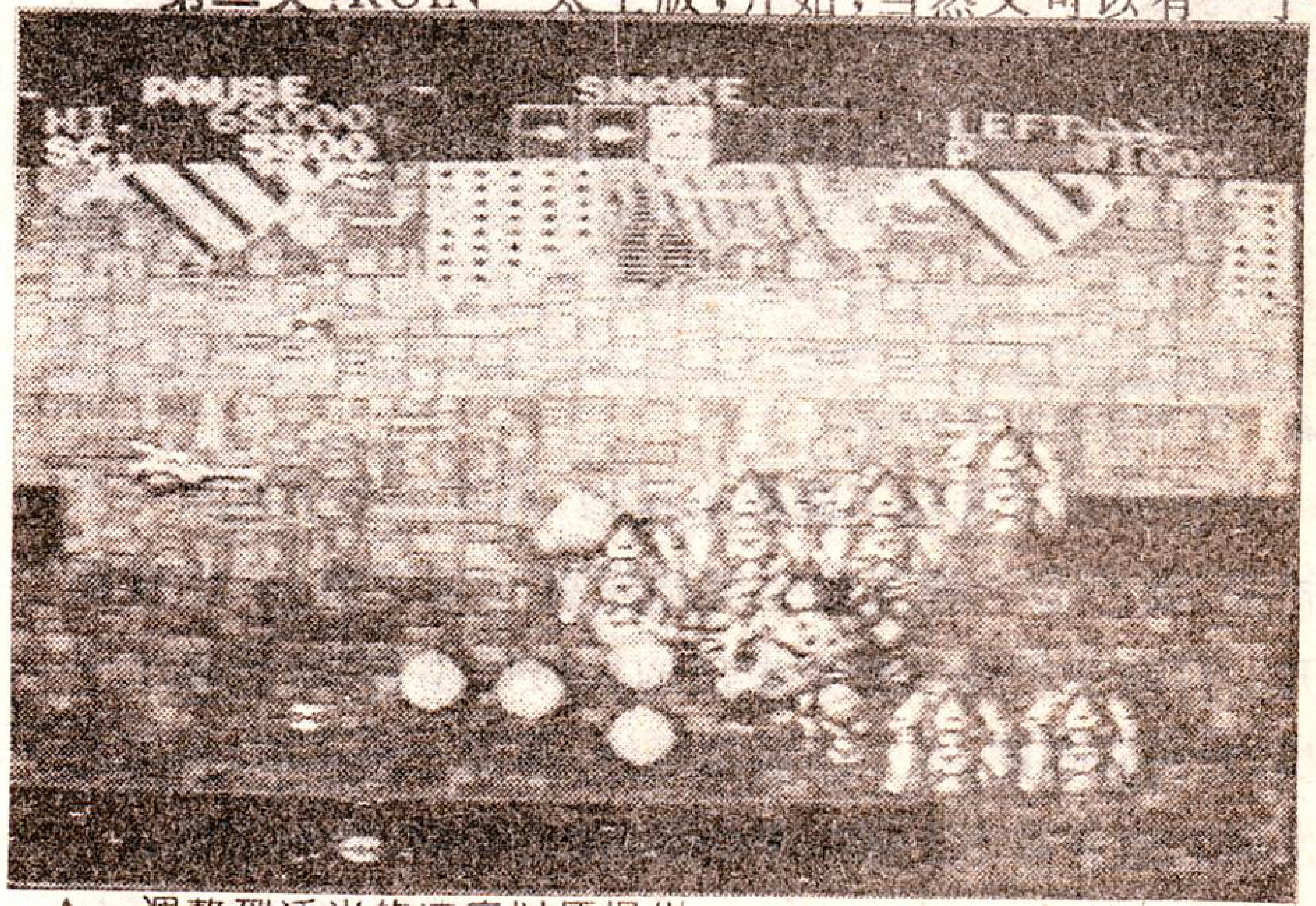
开场出现一个星球,上下左右各一场景,可让你自由选前四关,亦可按start键以电脑安排顺序开始。



▲《雷鸟Ⅳ》中著名的画面

第一关:STRITE　水中版,节目一开始并不难,不过也别太关注美丽的场景而大意失荆州哦!先吃到一个子机,和一、二号武器的增强弹,对付过一个水面上漂动会发出红外线扫描的机械物就进入了水底,注意有1UP可吃,不要漏了,前面出现一艘巨型战船,整个屏幕都装不下,但别慌,现在你的对手不是它,以周围空隙追过,船尾又有子机可吃,别怕那火焰,烧不死人的。真正的首脑出现了,是一条长着长尾的机械怪鱼,除了注意它口中发红要吐的大炮外没什么可怕的,而当它第二次出现时有一光球会跟踪你,要小心。沉着点就可以把它干掉。

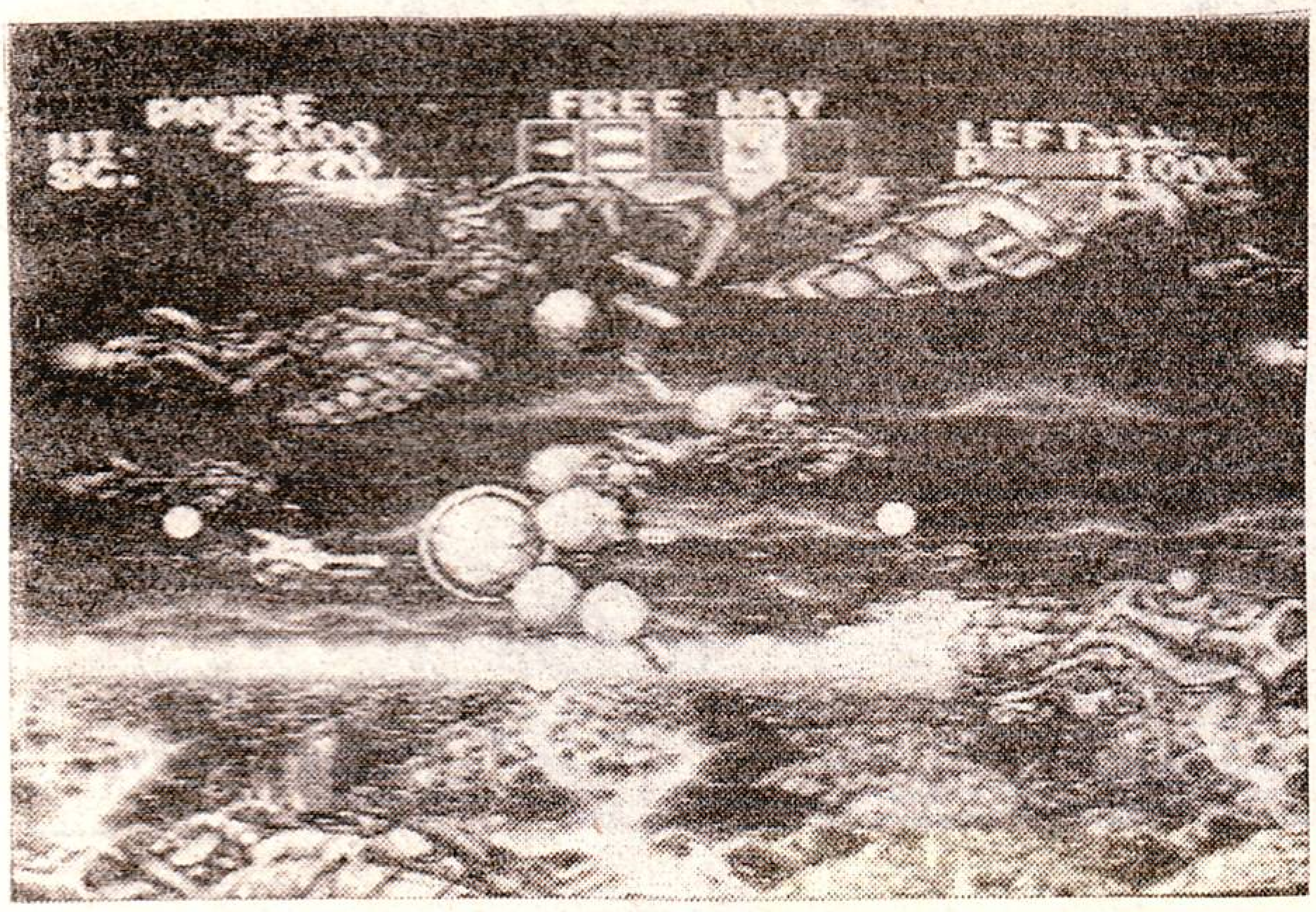
第二关:RUIN　太空版,开始,当然又可以有一子



▲ 调整到适当的速度以便操纵

机吃,在这版可吃到三号武器,在这关没什么大用,留着以后有用的地方。在击败一小首脑后,满天都是敌方空中榴弹,而这里有一个五号武器可吃,是打首脑的必备武器,首脑出现了,用你的大胆和仔细,适机调节一号、五号武器,一定能胜利。

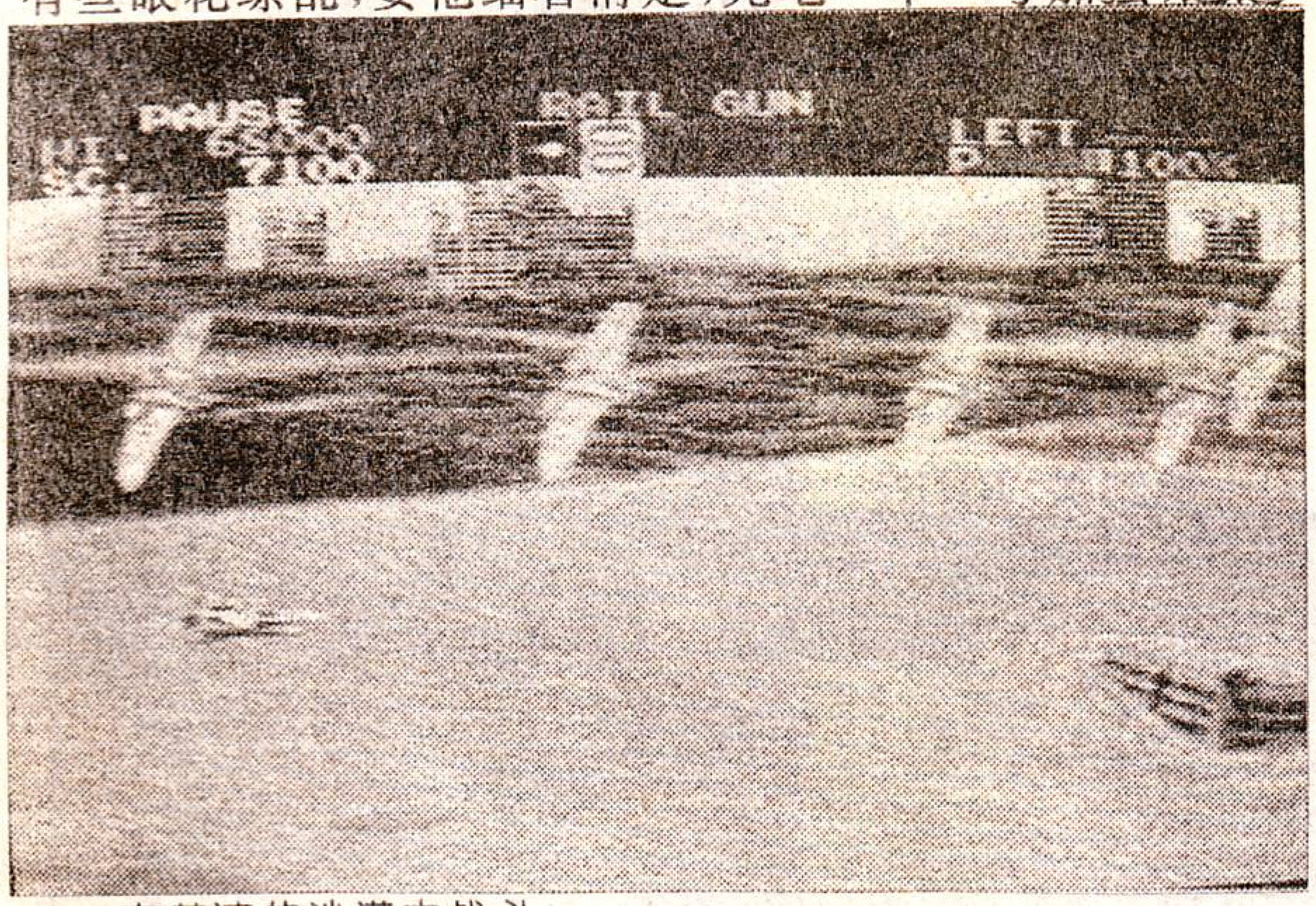
第三关:AIR—RAID　生物体版,你身处在一个个像鱼一样的巨型物体间,小心别碰上它也别被击中,这就得到四号武器,还有个二号加强,要好好保留,途中有一些火炮你是打不掉的,前后拉动,别让瞄准器盯死了,在一个加速版中,要当心,飞速冲过来的飞船中有一个子机和奖命,能否吃到看你的反应啦!首脑是一个战车式的飞行物,其坚硬耐打之程序一看就知,封住它尾部的导弹不



▲ 美丽的背景

断攻击它，当上层被击破时，它还很顽强，只有一半还继续战斗，你一定要坚持哦！

第四关：DASER　流沙版，极有立体感，一开始让人有些眼花缭乱，要他细看清楚，先吃一个一号加强，通过



▲ 在荒凉的沙漠中战斗

一个会突然上升和下降的小怪物，再吃一个子机和一个护身，要小心一种飞船会突然发射一束子弹，一定要躲开。打败会把头上外壳抛出的长尾巴小首脑，再吃个子机，对付首脑吧，是个乌鸦型怪物，周围一圈飞球，头上会发射大炮并冷不丁放一串小枪，耐心果断，胜利在望。

第五关：VOLBADOS　外太空，开始攻打第一关所见的巨型飞船了，攻打之前先吃一个护身，这时会有两架小飞机飞来，这是你的战友，能帮你大忙哦！绕过飞船，船头有 IUP 能吃到吗？小心躲过子弹，马上会有无数道激光射下来，这是帮你打飞船的，别怕，顿时，飞船下沉了，一个机器人形怪物出现了，然而在强有力的激光下并不禁打，这时天空一片红色，出现一个飞机汇合的场面，两架飞机分列你的左右，上面一架白色飞机投下一个物体和你组合，而你又能吃到一个新型子机，只要你不按 B 键，飞机会自动积聚能量，你再一按就会发出强有力的光束，好好用它！

第六关：DESVIO　冰海关，此关活动范围很大，从水上到水下有很大地方，而在水上则有一个护身和奖命，对付小首脑一定要用一号弹不停对准打，不然则很难躲过，期间还可以吃一个新型子机，好好留到对付首脑用，对付三叉形首脑，要在正面攻击之余运用新子机的力量，虽然艰苦一定会胜利的。

第七关：BIO-BASE　溶岩关，岩石密布，红色岩浆为背景，一路上有不少小型激光发射器，很危险，但其方向一定，是能躲过的。这关补给很多，不要错过。打败机械蛇，对付一个甲长似的首脑，会伸出身体并突然向你压来，先扫清战场，后稳住阵脚，你一定能赢。

第八关：WALL　山洞版，进入一个管道和岩石组成的山洞，最好用 80% 的速度，岩石上有一种小火能发射一束小光束，并能在岩石上弹来弹去，小心躲过（设计得很好），这关有四个小首脑，先打掉一个圆形飞行器，当它炸开时要小心，接着有两条路最好向下走，并调用跟踪弹，打掉小虫，二号首脑用一号弹只打上排的三根管子，不去管三个机器人，这时洞有些下陷，别被溶下的小碎石打到，再用跟踪，吃一个护身，三号首脑是一个小铁甲人，却会放一个装置让你子弹不能完全发出，小心它满天的跟踪导弹，再向前冲，四号首脑是个大头长尾蛇，动作灵活，还能用尾巴，别被它逼住，用 95% 速度，对准头打！往前进就是最终的首脑了，是个陷在墙壁里的黄色软体怪物，还有两个长触手，真让人恐怖，发出的子弹象雨点一样密集，还用手来抓你，用你的头脑、手法和反应和它斗吧！到此时可能只有两条命了，背水一战，看你的了。

总结：这是一个不可多得的好节目，能很好锻炼你的反应和智慧，目前笔者的最好成绩为 1232150 分，比一下吗？

（上接第 26 页）

《三国志 Ⅱ—霸王的大陆》　FC　FP＝5

各种特殊功能：在选择君主画面之前的画面上，按住 SELECT（笑脸）或按住 START（哭脸），快速旋转十字键，当听到“哨”一声时，则城中数值均为满值。选完君主后，如 S 按住 ART 再 A 按键开始，则电脑自动演示游戏。

兰州　小 X

《三国志列传—乱世群英》　MD　FP＝4

捉鬼敢死队：派一只由十名武将率领的大军，攻打敌将聚集的城池。在战斗中最好不要杀死敌将，将他们一律俘获，然后一律任用。这时城中武将太多，会要求你撤出一部分将领，你就将原先你派出的那十名武将撤出。忽然，城中剩下的武将神秘地消失了，取而代之的就是一指数骇人的武将（一般为 255）。不过，要注意神秘地出现，也会神秘地消失的。　上海　丁天雄　责任编辑：风马

IBM—PC 外文 TOP 30 部

1. 国王密使五代《KING'S QUEST V》 SIERRA 8MB GAVG SIERRA	王子必须想办法救回被邪恶法师禁锢的王戚 经典系列《国王密使》绝不会令人失望
2. 印第安那琼斯与亚特兰蒂斯之迷 LOCUSARTS 10MB GAVG	激动人心的亚特兰蒂斯大冒险 一个可通过四条路线完成游戏的多线式游戏
3. 猴岛小英雄 2(MONKEYS ISLAND 2) LOCUSARTS 10MB GAVG	小英雄的冒险又碰上了新的问题 音乐欢快悦耳，迷题却难得能让人愤怒
4. 救世圣主(SHADOW CASTER) ORIGIN & RAVEN 16MB RPG	变身族最后的传人与翼魔的殊死搏斗 多方位 3D 第一人称 RPG，效果震撼
5. 幻想空间 6(LARRY6) SIERRA 12MB GAVG	失恋大王 LARRY 的新挫折 轻松，幽默，夸张的画面，音乐
6. 蜡像馆之迷(WAXWORKS) ACCOLADE 8MB RPG	进入恐怖蜡像馆阻止女巫的阴谋 太恐怖，恶心。黄昏后或饭后最好别玩的游戏
7. 国王密使六代(KING'S QUEST VI) SIERRA 18MB GAVG	遭遇悲惨的王子经过神奇的冒险救出美丽的公主 音乐令人心旷神怡，人物令人喷饭，迷题令人头痛
8. 创世纪七代第一部，第二部(ULTIMA 7) ORIGIN PART 1 17MB PART 2 20MB RPG	圣者与同伴又有了新的冒险 PC 游戏史上最经典，最受欢迎的 RPG 系列
9. 浩劫残阳(DARKSUN) SSI 16MB RPG	奴隶为击败法王的大军造反了，你必须让他们成功 你将见到 SSI 公司 AD&D 系列的最新 RPG 界面
10. 创世纪八—异教徒(ULTIMA8—PAGAN) ORIGIN 39MB(加语音碟) RPG	圣者被扔入异教徒的国度，他能否只身逃出升天？
11. 警察故事 4(POLICE QUEST V) SIERRA 20MB GAVG	搭挡被杀，警官为正义智擒暗夜疑凶 完全手绘模拟真人，效果真实，剧情惊险刺激
12. 重返魔域(RETURN TO ZORK) INCFOOM 23MB GAVG	主人公进入了一个时空交错的世界 一个完全语音的由好莱坞真人扮演的高水准游戏
13. 时空迷航(LOST IN TIME) COKTEL 17MB GAVE	女主角偶然回到了 18 世纪，为回到现代四处奔波 真人扮演"互动动作冒险电影"游戏
14. 沙丘 2(DUNE 2) WESTWOOD 7MB SLG	异星人为争夺香料发动了战争 集开发，开采，战争于一身的优秀 SLG
15. 极道枭雄(SYNDCATE) BULLFROG 11MB SLG	指挥你的机械生化人执行暗杀，护送，窃取等任务 在未来的城市中享受屠戮的快感
16. 工人物语(SERFCITY) SSI 3MB SIM+SLG SIMCITY2000	指挥数十种工人建设自己的王国并侵略他国的古典可爱版， 令您在欢笑中百玩不厌
17. 炮灰(CANNON FODDER) SENSIBLE 4MB SLG+ACT	率领野战排完成一个又一个艰难的任务 极道枭雄的滑稽，幽默版
18. 鱼叉 2(HARPOON 2) THREE—SIXTY 20MB SLG	一个仿照美国海军防御系统制作的海战游戏 战斗画面，武器资料极为真实，但太过专业
19. 波斯王子 2 VIRGIN 7MB ACT	王子越过千山万水解救心爱的公主 音效画面动作流畅，经典之作
20. 毁灭战士 1&2(DOOM 1 & II) ID SOFTWARE 1 12MB 2 16MB ACT	毁灭战士过关斩将，冲出黑暗基地 暴力，血腥，刺激的 3D 迷宫射击游戏的极佳作品
21. 真人快打(MORTAL COMBAT) 7MB ACT	七位地狱格斗家之间的厮杀 成功的移植于街机版，并在音效方面有所提高

22. 光速兔崽子(JAZZ) EPIC 12MB ACT	光速兔 JAZZ 为救女友深入魔窟 高速运动令人眼花缭乱。世嘉 SONIC 的 PC 变形版
23. 银河飞将系列(WING COMMANER) ORIGIN 模拟驾驶	与外星侵略者在太空展开大空战
24. 超级卡曼其(COMANCHE) LOGIC 22MB(含全部扩充任务) 模拟驾驶	操纵 21 世纪最具破坏力的 AH—66 武装直升机执行 110 项任务 虚拟真实的刺激感与前所未有的艰巨任务
25. 陆空战将(STRIKE COMMANDER) ORIGIN 41MB(含语音资料) 模拟驾驶	在公元 2000 年率领战斗飞行中队执行空战任务 有 PC—GAME 史以来最强的模拟飞行游戏
26. 模拟城市 2000(SIMCITY) MAXIS 10MB SIM	建设并发展你自己的城市,你将成为市长 立体建筑华丽雄伟,城市突发事件令你措手不及
27. 钞票强强滚(RAGS TO RICH) INTERPLAY 16MB 模拟金融	利用父母资助的美金开始自己的生财之道 真实的华尔街生活写照
28. FIFA 足球(FIFA) E. M SPORT 6MB 体育	大概是目前制作得最成功,最逼真的足球游戏
29. 电子鱼(EL—FISH) MAXIS 10MB 培养	钓鱼,养鱼,培育新品种,五彩缤纷的鱼类将活跃在您的屏幕上
30. 精灵的诅咒(GENIE'S CURSE) SSI 11MB ARPG	为救新娘,家族勇闯魔宫 一个立体版的波斯王子+阿拉丁

万和游戏一族

敬告众闯关族朋友注意!!

时逢新春将至,为感谢广大闯关族朋友长期以来对我店的支持与信任,我店特在一、二月实行酬宾优惠:

1. 凡于此期间在我店购机者,均可在我店特价柜台二十元购卡一盘。(种类繁多,物超所值)。

2. 凡在我店购机或卡三盘的朋友,即赠 95 年全年《电子游戏软件》杂志(12 期)。凡同时购世嘉机和卡三盘,另赠一张优惠卡,一年内在我店及我店连锁店购卡优惠 10%。

3. 特设二手货业务,凡来我店办理二手货代卖,我店均可预付您所售物品价格的 30%。

为了方便外地闯关族朋友购置机卡,我店特开设邮购业务,备有详细机卡报价及资料,如需要,请来函索取。凡春节期间来信的朋友,我店均赠一张精美电玩宣传画。欢迎全国各地朋友加入万和游戏一族。

在此新春到来之际,北京万和游戏一族恭祝全国各地闯关族朋友及同行业者新年快乐,闯关开心!

地址:北京东城区美术馆后街 39 号万和公司游戏部(108、104,宽街下往南 150 米路西)

邮编:100010　　电话:4073697

联系人:陈晖 4261188 呼 30638

李维春 2046677 呼 10275

徐立军 2553399 呼 307

凡持本广告来我店者,均赠一张精美电玩宣传画

超任世嘉之我见

文/南京：黄明　陆为国　籍平　黄毅

读了《世嘉五代与超级任天堂比较报告》(以下简称报告)，我们几位"超任迷"欣喜若狂。久为淘汰下来的MD嫁不出去而苦恼，终于有了婆家。我们愿以NTSC制MD每台再贴金200元与张、叶及其他世嘉迷交换，不知愿否？

由于工作和爱好，我们都拥有FC、MD、SFC和PC机，同时接触了一些外商和国外资料，我们愿以科学客观和公正的态度就超任与世嘉的优劣谈谈我们的看法。

一、硬件性能：

先看看下一张表格，表中数据均由香港代理商从世嘉公司和任天堂公司直接提供。

超级任天堂与世嘉MD(MD2)比较表

机　　种	SUPER FAMICOM	SEGA MEGA DRIVE (MEGA DRIVE2)
CPU及处理速度	65816(16BIT)　3.58MHZ	MC68000(16BIT)+Z80A(8BIT)7.2MHZ
PPU	2个	1个
图像分解量	256×224/256×240 dot	320×224/256×224 dot
角色分辨率	4096点	2048点
色彩数	32768种	512种
同画面色彩数	256种(特定软件支持下2048种)	64种(MD2为128种)
塞缝片大小	8×8～64×64 dot 从4阶段开始选择	8×8～64×64从8 dot单位开始设定
表示塞缝片数	一画面中128个	一画面中80个
音效	以PCM为主，模拟人语和乐音	FM音源为主，模拟乐音为主
直接存储量	4M	4M
3D-CG画面	有，可配合FX及DSP高速处理程序	无
透明功能	有	MD2有
外设	专用鼠标，卫星广播电视解码器，各种摇杆等，尚无CD-ROM	MODEM、CD-ROM 32X卡，鼠标及各种摇杆等
备注	有立体声AV、RGB、RF输出及高保真S输出	MD单声道AV输出，立体声耳机输出，RF、RGB输出及MODEM接口

由对照表中可见：仅从CPU速度而言，SFC的65816不如MD的MC68000。MC68000是程控交换机中常见到的通用集成块，是一个准32位的集成电路微处理器。它有17个32位寄存器，1个32位程序计算器和1个16位状态寄存器，数据总线为16位，地址总线24根，直接寻址16MB空间采用不分段排列方式，因而有庞大的指令群，从而有较强的数字和图像处理能力。而麦金托什的65816寻址方式较为多样化，在图像处理能力上则更胜一筹，尤其在放大、缩小、回转画面中需要计算大量的几何图形时，麦金托什的微处理器就表现出其优越性了。其实，电脑界的"多媒体"概念的时兴，首先发源于麦金托什芯片，以至IBM系列PC不得不仓促应战，

若非 MICROSOFT 推出 WINDOWS 系列，IBM-PC 几乎难以与具有优越的人机界面的 POWER-PC 对抗。据悉，任天堂原先也拟用 MC68000 做 SFC 的 CPU，因考虑强化音像效果以超越 MD，才特地更改为 65816。其实，这两种 CPU 速度均很缓慢，（目前 486DX 大约为 66MHZ）在这种低速情况下，3.58MHZ 与 7.2MHZ 已无太大区别。当然，在某些节目上，SFC 的操作感就不如 MD 了。但是在 SFC 精心炮制的《街霸Ⅱ》等系列上，操作感则毫不逊色于 MD 和街机。“报告”中以街霸Ⅱ中 MD HYPER 10 星对 SFC TURBO4 星的比较法是不能成立的，因为似乎该文作者并不知道 SFC 的街霸Ⅱ也有 10 星，且速度比 MD 的 10 星快许多。

此外，对于 SFC 没有专控音效的 IC，是因为 SFC 的 CPU 集成度高，用不着专设一个音效 IC。而 MD 专设 Z80 来控制音效，是设计思想问题，并无优劣之分。

游戏机中同 CPU 几乎同样重要的是 PPU，不知《报告》一文为何避而不谈。如果没有 PPU 分离出来，那 FC 和早期的雅达利系列就没什么区别了。MD 有一个专用 PPU，而 SFC 则采用了两个超大规模专用 PPU，不但弥补了 CPU 速度的不足，也使画面构成比 MD 有了质的提高。

在表现 2D 立体感方面，MD 设有 2 个卷轴画面，从双重背景画面来体现角色与背景、背景与背景之间的遮掩关系，体现出立体感，但背景总是象一层层画板似地移动，十分生硬，就象皮影戏中的背景移动一样。而 SFC 则有 3～4 重卷轴，完全克服了这一毛病。（当然，在某些小容量节目中可能只用到双重背景设计。）

二、3D 画面

众所周知，SFC 有放大、缩小、回转、透明等机能，用来表现有纵深感的 3D 画面，使 3D 射击、赛车、迷宫探险等一大类节目成为可能。这决非《比较报告》一文中所提的“以壮声势”。而 MD 在这些方面的节目可以说是少得可怜，显然是 MC68000 无法胜任高速重算几何图形的浮点计算。综观 3DO、SATURN、JAGUAR 等 32 位及 64 位机种，推出的第一批软件大都为 3D 画面节目，可见下一代游戏的发展方向。SFC 上还可配合 DSP 及 FX 高速程序处理软件，实现高速 3D 画面，如 8M 的《STAR FOX》、12M 的《帝国反击战》等节目中的高速射击 3D 画面，不但没有所谓“马赛克效应”，其图像和操作感已有 32 位机的感觉（当然某些 3D 节目，特别是早期的节目中确有“马赛克”效应）。而海外介绍 3D-CG 图像时，常将 SFC 与 3DO、JAGUAR 等并列叙述，当然 SFC 与 32 位机不可比，但我们可以认为 SFC 已具备了 32 位机的基本特征，代表了 16 位游戏机的最高水准。

三、图像

《比较报告》一文中指出“在大屏幕彩色中，超任画面粗糙较明显”，我们请专门的电气工程师来观测，也查阅了大量资料和国外用户调查表，反应均与文中所示相反。此外，文中提供的解析度数据不全，请看我们提供的对照表可一目了然。无论如何，SFC 的 32768 种色彩和同画面 256 色已达到 VGA 水准，即使在许多低容量的节目中，也可见到 SFC 的真人影像游戏。而 MD 的 512 种色彩和同画面 64～128 色尚不如 PC-ENGINE，后者同画面也可显示 256 色，可见在画面上，MD 是比较差的。这只能说明 MD 的 CPU 功能的缺陷。

四、音源

众所周知，游戏机中所用的大致有三种音源：首先是 PSG，利用波形叠合拟音，效果最差，用于 FC；然后是 YAMAHA 的 FM 音源，可模拟各种乐音，用于 MIDI 和 SEGA MD，效果较好；而最高级的是由模数一数模转换而成的数字化 PCM 音源，原则上可模拟自然界所有乐音和人语，SFC 主要采用 PCM 音源，本身就比以 FM 音源为主的 MD 提高了一个档次。以 SFC 16M《RELIEF PATCHER》为例，玩者操纵真人影像打棒球，从头到尾有标准美语现场解说，真正实现了交互式人机对话机能。原以为只有 32 位机才有如此真实效果，想不到 SFC 也推出了这种节目。相对而言，MD 这方面功能十分落后，只有一路 PCM 来模拟简单的单词。音效方面其实不需比较，高级 HI-FI 上均有游戏效果插孔，可增强空间射击、赛车、RPG 不同节目的现场感，这些插孔上所有的标志均画成 SFC 形状，从未有人真正考虑过 MD 的音效（MEGA-CD 除外），理由是什么，大家自然知道。

五、软件和操作感及其他

世嘉 MD 一直缺乏大软件商的支持，即使是《街霸Ⅱ》这样的节目，CAPCOM 也是先移植给 SFC 再移植给 MD。由于不能表现 3D 画面，MD 软件种类不得不打一个折扣，几乎都是 2D 射击和 ACT 类。在 STG 和 ACT 类上，由于 MC68000 较快，操作感优于 SFC。而 SFC 在 ACT 类节目上有不少节目编制得也太不尽人意。但在《街霸》、《世界英雄》、《饿狼传说》等各代巨幅游戏上，MD 及 SFC 均精心制作，操作感差不多，而画面上自然是 SFC 更胜一筹，不仅仅是“色彩柔和”的问题。

SFC 的游戏节目至今已有一千五百种以上，世嘉根本无法望其项背。SFC 已在全球售出千余万台，在各个地区（包括欧、美）销量均远远超过世嘉，而成为游戏机的主流，这是不容置疑的。

责任编辑：无类

海豚历险记 Ⅱ

机种	MD	厂商	SEGA
类型	ACT	容量	16M



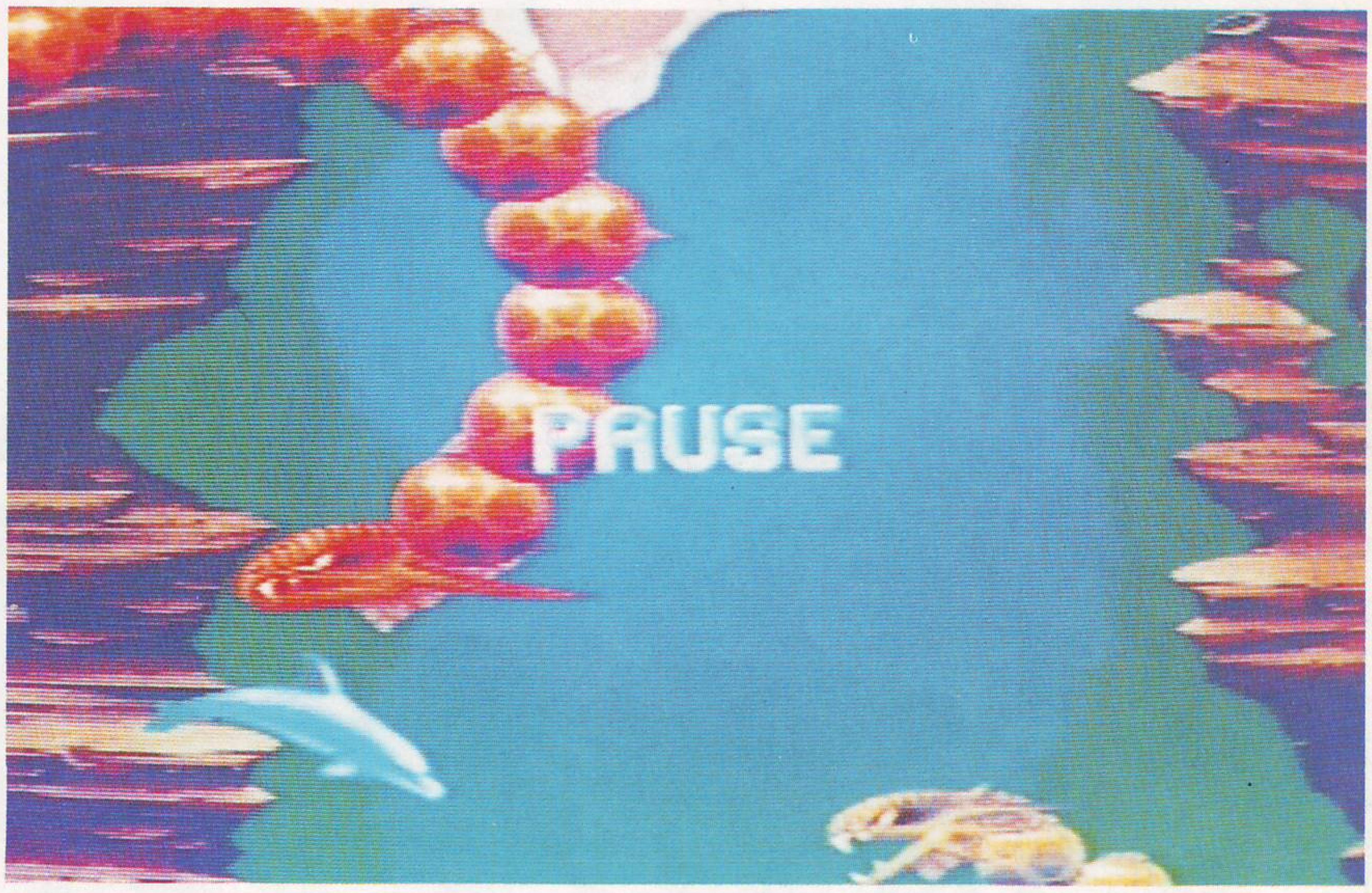




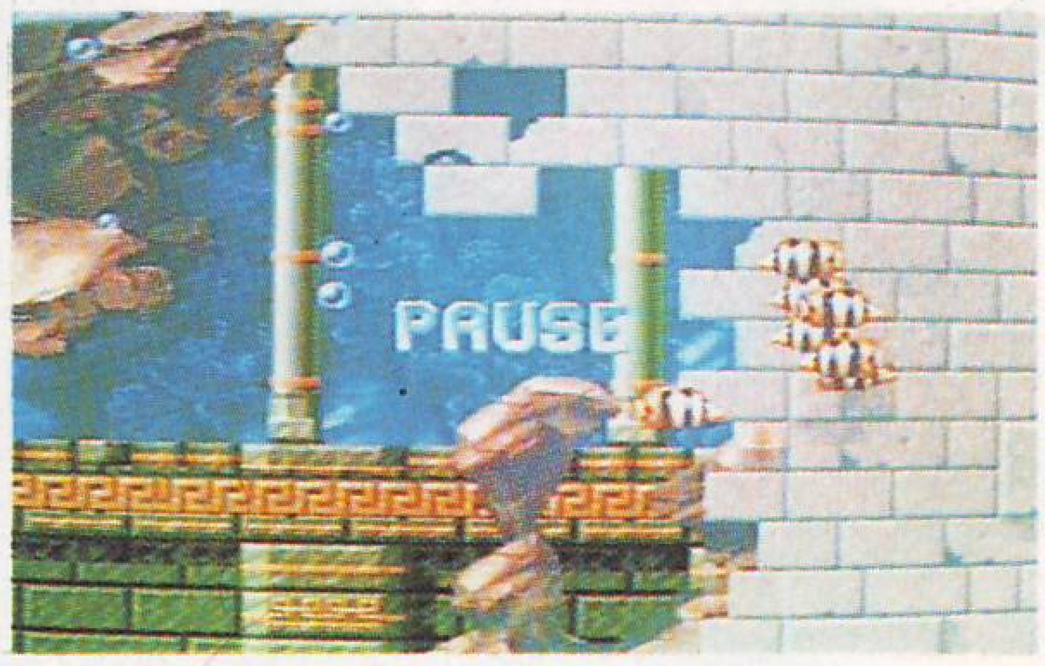




SEGA 的又一得意之作









绿色和平主义者的使命

RYU

闘いへの道が己への

隆最痛 ヒットコンボ しかし難易度大

強キックで相手の背中側を蹴り、アッパー昇龍拳へとつなげる3段攻撃。しかし相手の背中側を蹴るのは難しいし、アッパー昇龍拳ができることも絶対条件。



有効3段

ごくごく一般的な3段。強パンチか強キックで跳び込み、立ち強パンチから波動拳へとつなぐ。これは攻めていながらも防御的な役割を果たす3段攻撃。なぜかというと、たとえ攻撃がガードされても、最後の波動拳で相手との距離が離れるから反撃を食らわなくてすむからだ。また、これが全部ヒットすれば相手は気絶もしくは気絶寸前。相手のスキをついてたたみかけるにはもってこい。

これが一般的3段。バリエーションを研究せよ!



HYPER COMBINATION!

牽制と攻撃を兼ねたナイスな連携!



⬅中足払いはキャンセルがきく。相手と接近戦になったら小技の一環として多用。もしこれが相手に当たったら……。

⬅すぐにキャンセルをかけて波動拳。これは失敗さえしなければ必ず連続技になる。ただし、ちょっと条件がある。

⬅まず、波動拳は強で撃つこと。また、いくら中足払いが当たっても、遠すぎたらガードされてしまうことに。

難しいが、4段攻撃だってある



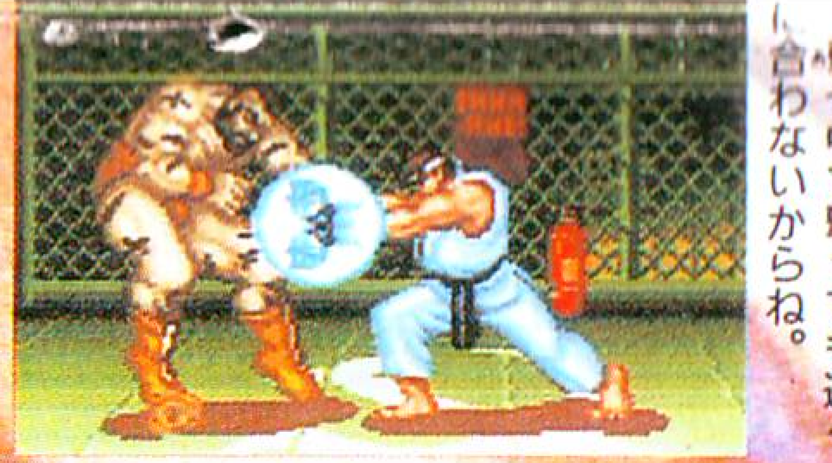
⬅ちょっと意外な4段攻撃だ。まずは背中側に強キックを入れなければいけない。そして次にしゃがみ中パンチ。

⬅中パンチの次はしゃがみ中キック。背中側に強キックが入った瞬間から、下を入れっぱなしにしているようだ。

⬅……これは……ない……て閒に……

SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers 道





…は波動拳。そのかわり、…は強で撃たなければいけ…弱や中で撃っても遅く…合わないからね。

普通の3段攻撃のバリエーション その2

削り3段

右上の有効3段とこの3段のどこが違うかというと、それは2段目の立ち強パンチが強足払いに変わっただけのこと。でもあなどることなかれ、これだけでもえらい違いなのだ。厳密には、これは3段攻撃ではない。だって2段目の足払いが当たったら相手は転んじゃって、2ヒットになるもんね。だからこれは完全に牽制用のバリエーション。いってみれば、削りのテクニックかな。



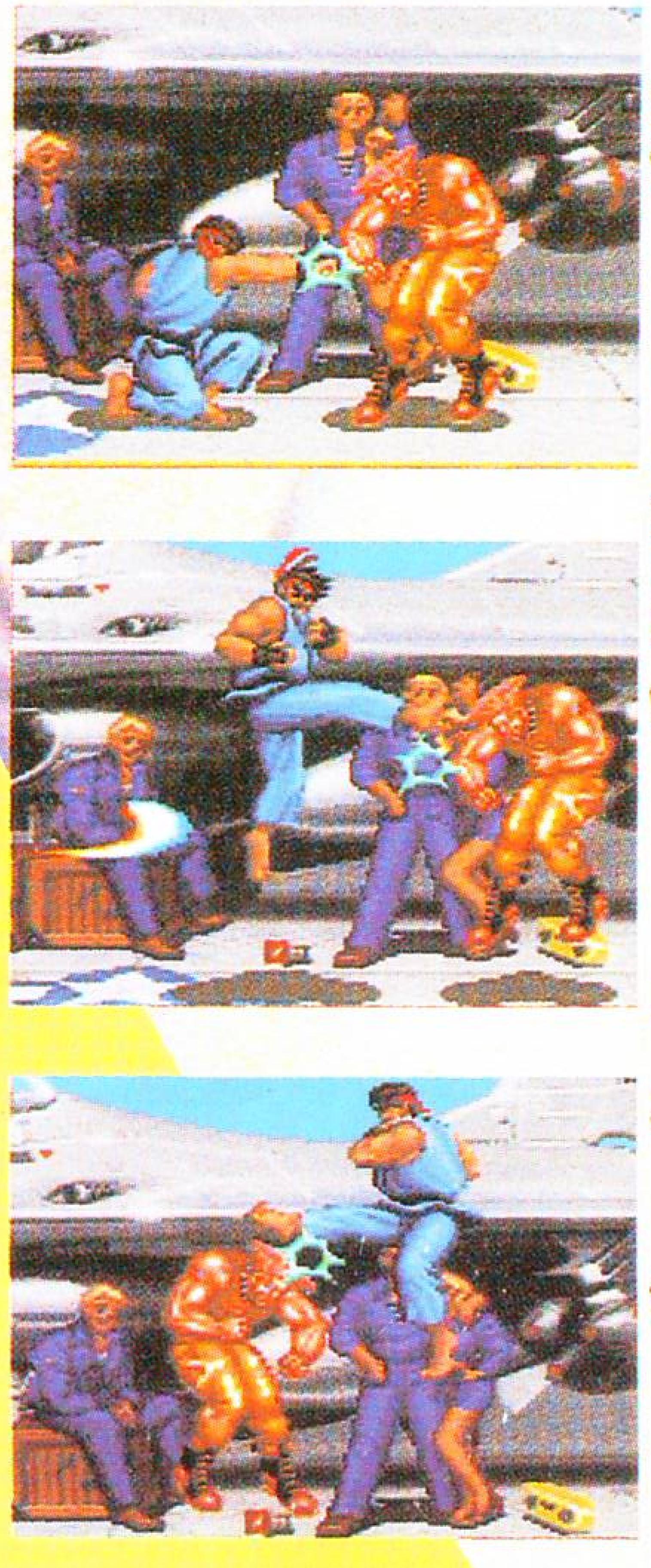
SUPER TECHNIQUE!

対人戦は、多く練習したほうが勝つ！

➡さすがに対人戦は基本技だけでは乗り切れない。いろいろな技を試してみて、技の使い時を覚えなければいけない。

➡普段は相打ちぐらいにしかならない旋風脚も、ガイル戦では役に立つ。ソニックブームをすり抜けるのに使おう。

➡空中竜巻旋風脚は相手の背中側に落下しながら当てたり、跳んできた相手に上昇しながら当てる使い方もある。

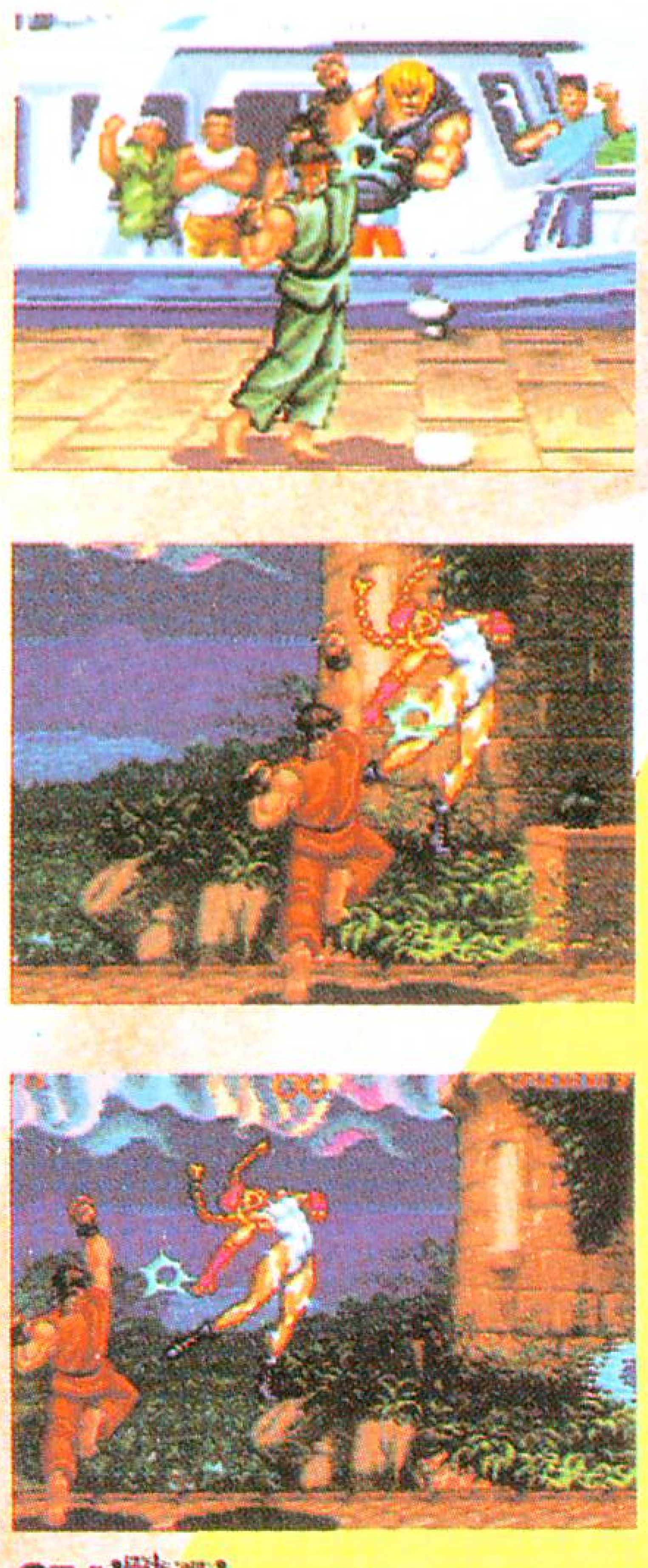


焦りは禁物。焦ると技は出なくなる！

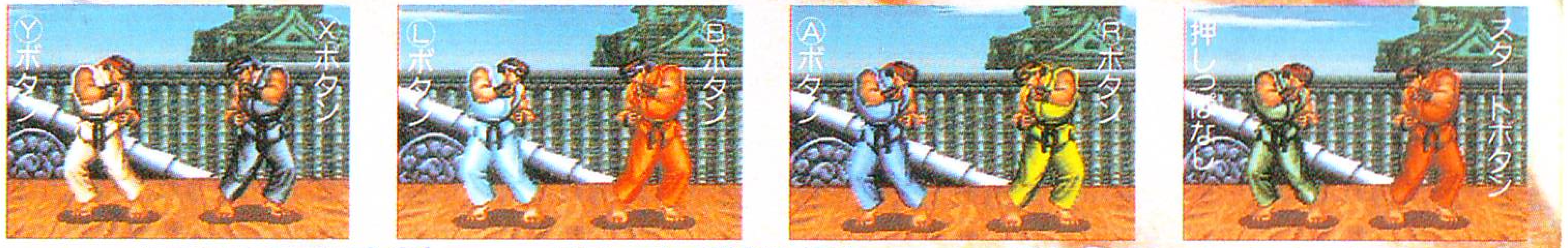
⬅昇龍拳があるから、跳んできた相手はこれで落とさなきゃいけない気がしてしまうが、しゃがみ強パンチでもOK。

⬅コマンド系の必殺技が多いリュウは操作の正確さが命。難しい技は確実に昇龍拳が出るようになってからにしよう。

⬅昇龍拳が確実になったら、次は波動拳➡昇龍拳をマスターしよう。これで波動拳のスキも恐くなくなるはずだ。



勤勉な者は強くなる



RYU'S BASIC COMMAND

必殺技が多いということは、それだけ覚えることも多いということ。1つずつ、確実に自分のものにしていこう！



波動拳

↓↘→＋パンチ

オーソドックスな飛び道具。弱・中・強のボタンによってスピードを選べる。撃ったあとに多少のスキがある。



昇龍拳

→↓↘＋パンチ

無敵時間のある対空兵器。コマンド入力と出すタイミングさえ合っていれば、ほぼ100％の確率で相手を撃墜する。



竜巻旋風脚

↓↙←＋キック

低空で回転しながら前進する技。相手の飛び道具を抜けるときにも使える。ただ、あまり確実性のある技ではない。



空中竜巻旋風脚

ジャンプ中に

↓↙←＋キック

ただの竜巻旋風脚と違い、高い位置で回転する旋風脚。自分である程度の回転高度を決められるのも魅力。



ファイヤー波動拳

←↙↓↘→＋パンチ

当たった相手を燃やすことができる、炎の波動拳。近い間合いで当てると、相手は転倒する。



背負い投げ

相手の近くで

←か→＋中・強パンチ

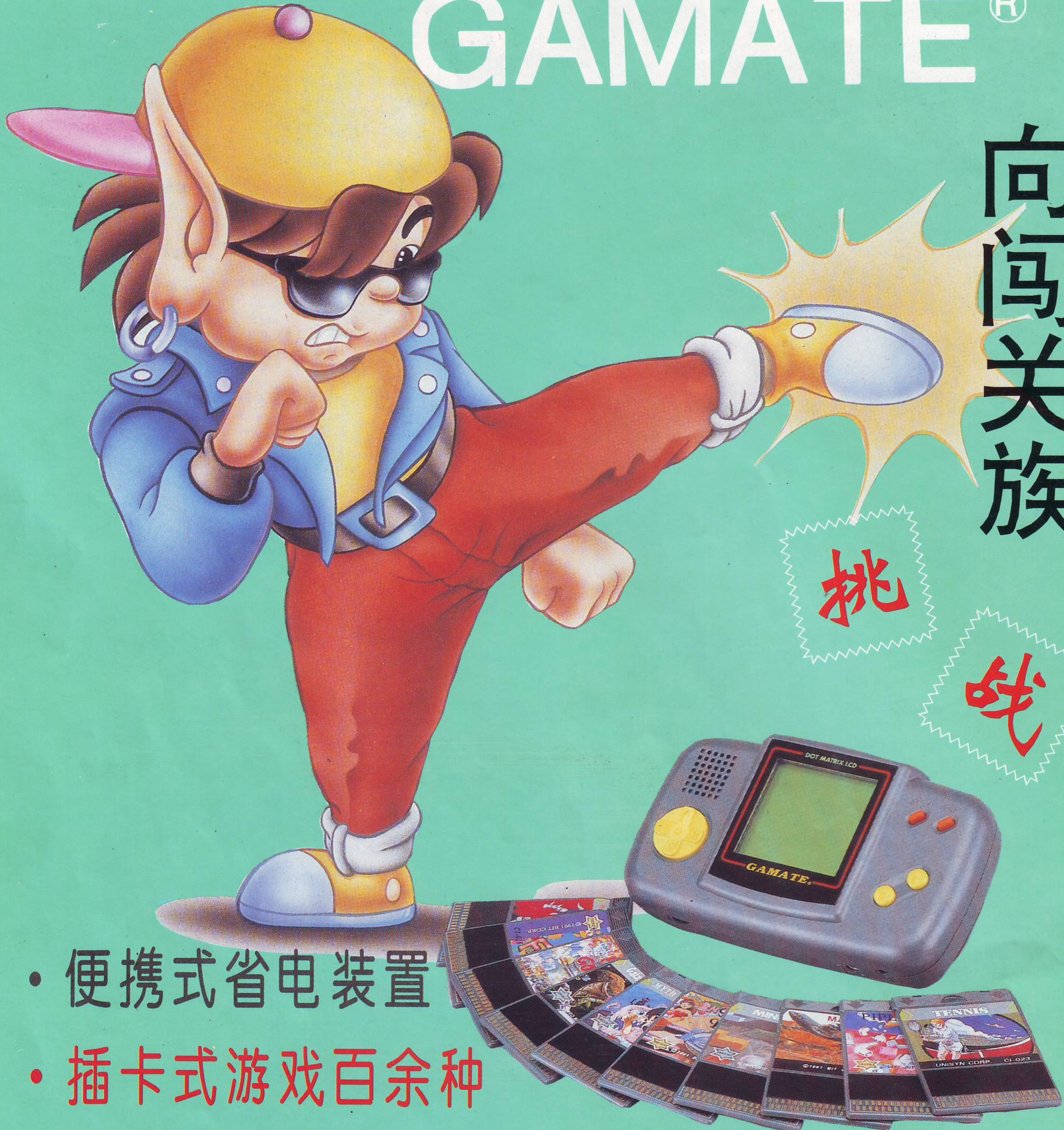
密着しての投げ技。ある程度のダメージが期待できる。キックボタンだと巴投げになるが、威力はほぼ同じ。

スーパーファミコン 勝スーパーファミコン11号付録 スーパーストリートファイターII 攻略BIGポスター 発行人／福田全孝 編集人／土屋良彦 編集長／片山正男 発行所／角川書店 〒102東京都千代田区富士見2-13-3 ©1994 Kadokawashoten Printed in Japan 1994年7月8日発行(毎月第2・第4…

GAMATE®

向闯关族

挑战



- 便携式省电装置
- 插卡式游戏百余种
- 大液晶屏幕不伤眼
- 全系列采用 UMC 地球牌 IC

徵全国各地经销

GAMATE 连络处：上海市田林路 132 号　　200233

Tel：021—4086220 转 204，214

Fax：021—4701369



(KOEI) FC

文/徐　刚　杨施杰　周翼

光荣的《三国志Ⅰ》可算三国SLG的老祖宗喽，从88年至今，已届七周岁"高龄"。可谁成想《霸王的大陆》烽烟未熄，这位老将的FC版杀入中原，竟会又掀起一场滔天热浪来。

名言语录，一百年两百世，顶多不够新鲜，它指导人生的地位是动摇不了的——今天再看《三国志Ⅰ》，依然有其动人之处。唯一可惜的是指令全都是日文假名，给人一种踢足球找不到对方球门的感觉。有许多玩友遇强愈坚，硬是依靠图像把所有指令参详了个透——精神可嘉，却大可不必如此死拼。为什么呢?因为下面就要推出中日文对照的全部指令表!真是闯关族的福音，大家从此尽可把宝贵时间用在"玩"而不用围着"怎么玩"转磨啦。

游戏开始，先选择1.にゅーげーむ(新游戏)或者2.ろーどでーた(取存盘)，再选择时期。共有五个年代(189年、195年、201年、208年、215年)可供选择。然后择定游戏人数及扮演的英雄人物。

接下来机器询问：こんぴゅーたー　のつよさをきめてください(游戏难度，可选择1—10，数字越大，难度越高)。再问：こんぴゅーたー　の　せいかくを　きめてください(电脑控制君主的方式)1.こうせんてき(理智)2.りちてき(好战)。三问：こんぴゅーたーどうしの　せんとうを　へっくすで　みますか(是否观看电脑战争)1.みる(看)2.ない(不看)。机器再询问：以上设定都可以吗?选择Y，开始游戏，选择N，则再给出四个选项：1.しなりお(退回选择新游戏或存盘画面)；2.えりゆう(退回选择君主画面)；3.やたしのつよさ(退回选择难度画面)；4.きめなおさない(游戏开始)。

游戏时，按B键可调出地图画面。一共十五条指令，后五条需按方向键左调出。指令如下：

1.いどう　移动

2.せんそう　战争

进入战争画面后，先安排好兵马、粮草，然后又有六条指令选项：

①いビう　移动

包括つうじょう(通常)和さんかい(分兵，因为只要全部占领了画面上的城池即为胜利，所以如部队支数不够，分兵指令则极为重要)。

②こうげき　攻击

包括つうじょう(通常)、いつせい(合攻)和かけい(放火)。

③たいきゃく　退兵

④たいき　待机

⑤ほうこく　情报

⑥ちけい　观察地形(按A键，然后用方向键查看整幅地图，再按A键退出)。

当捕得敌方武将时，机器又会给出三种选择：①くびをきる(斩首)，②にがす(释放)，③めしかかえる(收用)。

3.めそう　运输

4.じんざいとうよう　战备

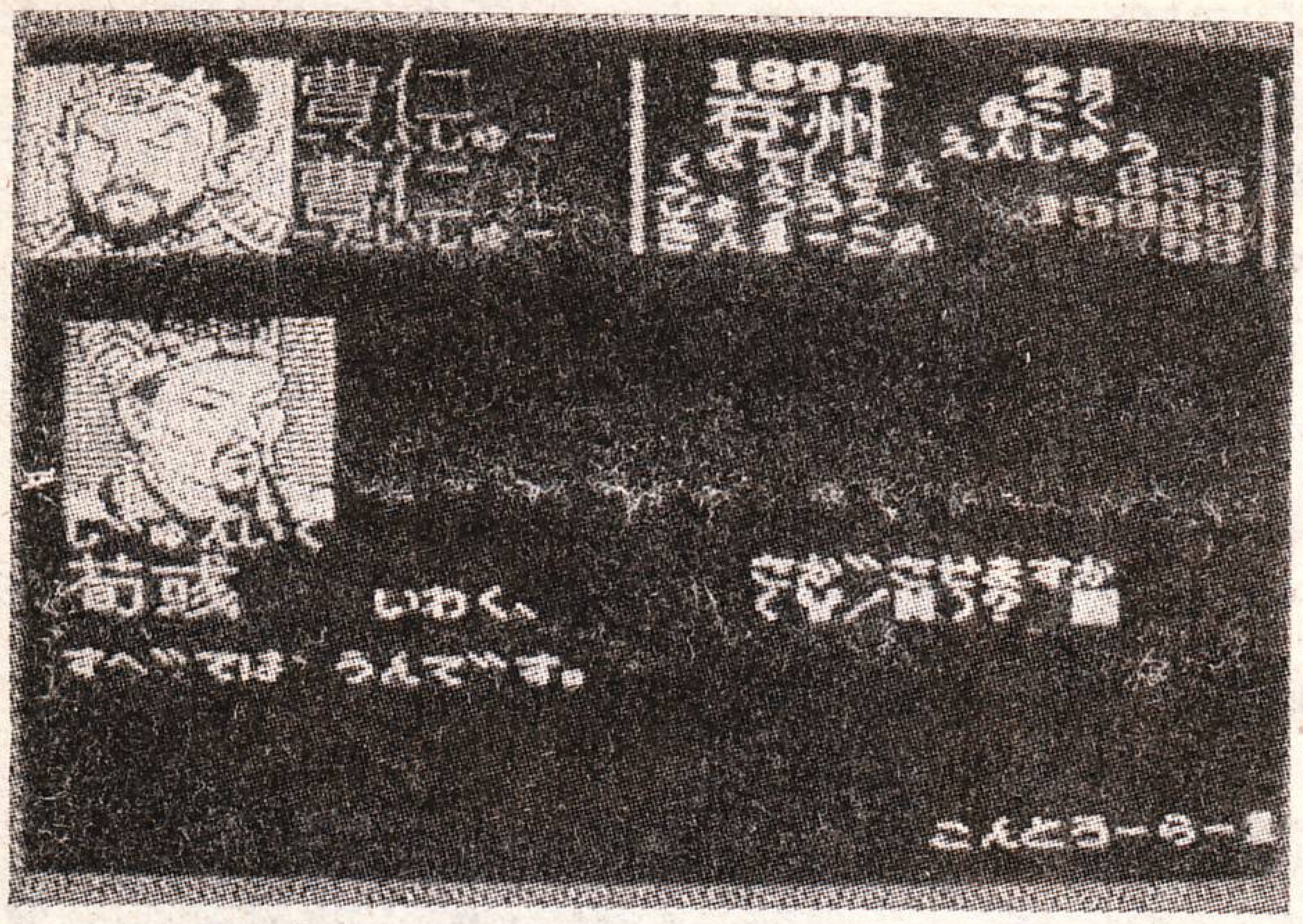
①ぶしょう　人才

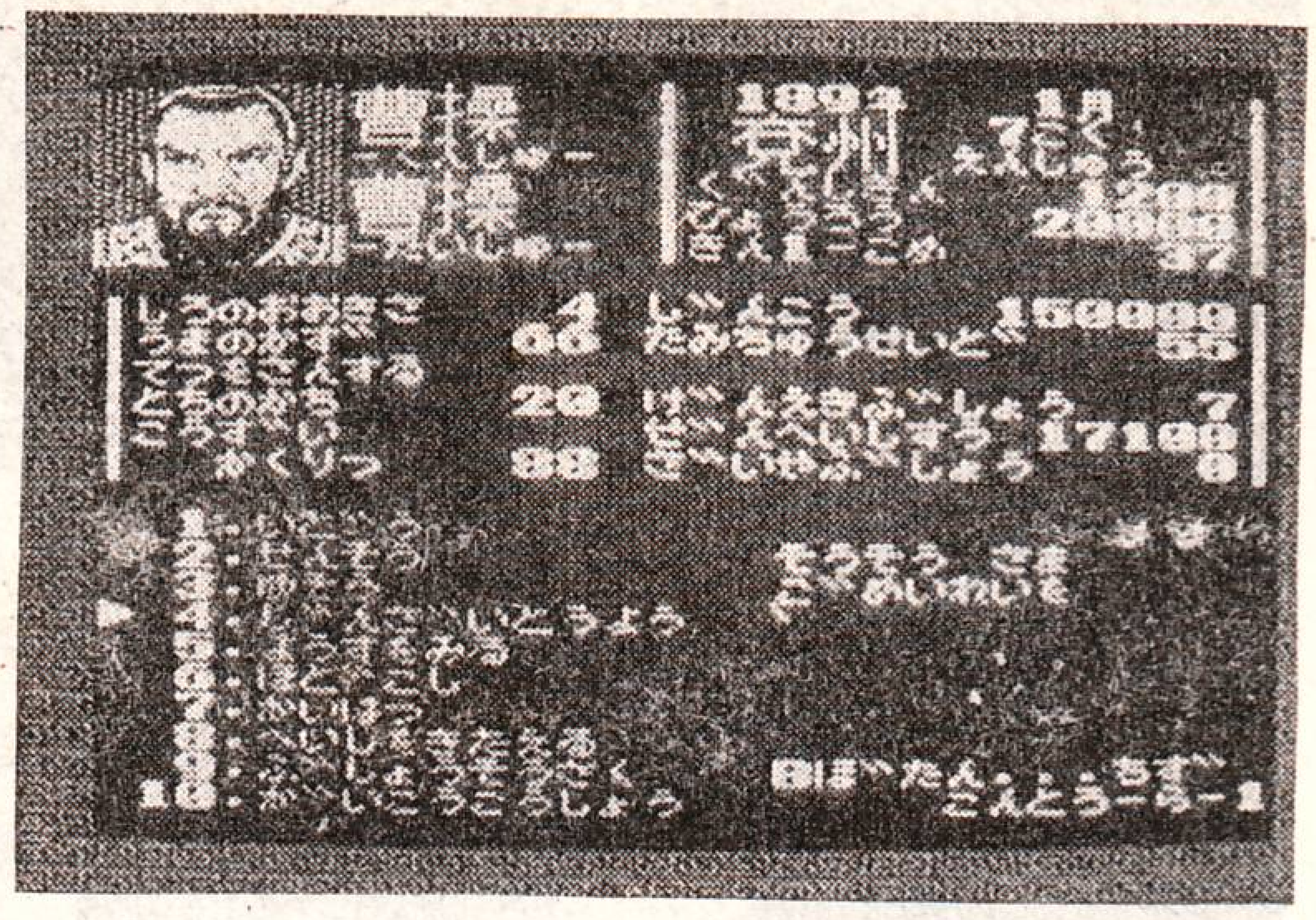
先择定某一郡，然后选择げんえきぶしょう(在职将领)或ざいやぶしょう(在野人才)：选定对象后，还要决定登用手段：1.きんをおくる(给金)、2.めいばをおくる(给美女或马匹)、3.みずからでむく(亲自访问，如对他国的在职将领要这种手段，君主很可能被擒，还是小心为妙)。

②へい　征兵

③さいへんせい　调整各将领兵力

5.ようすをみる　情报





先择定某一郡，如选择“0”则代表本郡，然后机器给出：① げんえきぶしょう（将领情况）② ざいやぶしょう（在野人才情况）③ ほかのくにのようす（选择它郡）④ ぶしょういちらん（将领数值列表）⑤ みるのをやめる（退出，即结束查看情报）。

6. ほどこし　赏赐

包括赏赐人民——たみ——和赏赐将领——ぶしょう。

7. かいはつ　开发

8. へいしをきたえる　练兵

9. ぶしょうそうさく　搜索（搜索到的人才即成为本郡的在野人才，必须使用人才指令，才能真正为你所用）。

10. こうしょう　外交

先择定目标君主，再指派办事者。然后机器给出选项：

① ひょうろうかり　借粮

② ひようろうへんさい　还粮

③ こんいん　联姻

④ おくりもの　赠金（可减低敌对值）

⑤ きょうどうさくせん　合攻（再强大的敌人，也禁不住四面楚歌，因此这条指令极为重要）。

11. とりひき　商业

包括① しょうにん（买卖金米）和② かじせ（买装备）。

12. いにんかいにん　委任和解除委任。

13. なにもしない　休息（即放弃一轮执行指令的机会）。

14. ちゅうだん　存盘

15. ものた　机能

包括① おと（音乐有无），② あにめ（图像有无），③ ひょうじじかん（运行速度，共有1～10档，数字越小，运行速度越快），④ へっくすせん（是否观看机器指挥的战争），⑤ もどる（退出）。

除指令外，还有一些日文假名，不明白它的意思，照样寸步难行。比如，有关郡图的资料：

ぐんしきん　金钱数

ひょうろう　粮食数

きん1ーこめ　粮价（1金换多少米）

しろのおおきさ　城池数（战争中，攻方占领全部城池亦为胜利）

うまのかず　马匹数

てつをさんする　美女数

とちのかち　土地开发值

こうずい　かくりつ　水灾严重程度

じんこう　人口数

たみちゆうせいど　人民忠诚度

げんえきぶしょう　在职将领数

ぜんへいしすう　士兵数

ざいやぶしょう　在野人才数

再如，武将个人资料：

ねんれい　年龄

しんたい　体力

ちりょく　智力

ぶりょく　武力

かりすま　魅力

うんせい　运气（运气高的将领办事成功率高，战争中撤退时也不易被擒）

へいしすう　士兵数

へいちゅう　士气

へいぶそうど　装备度

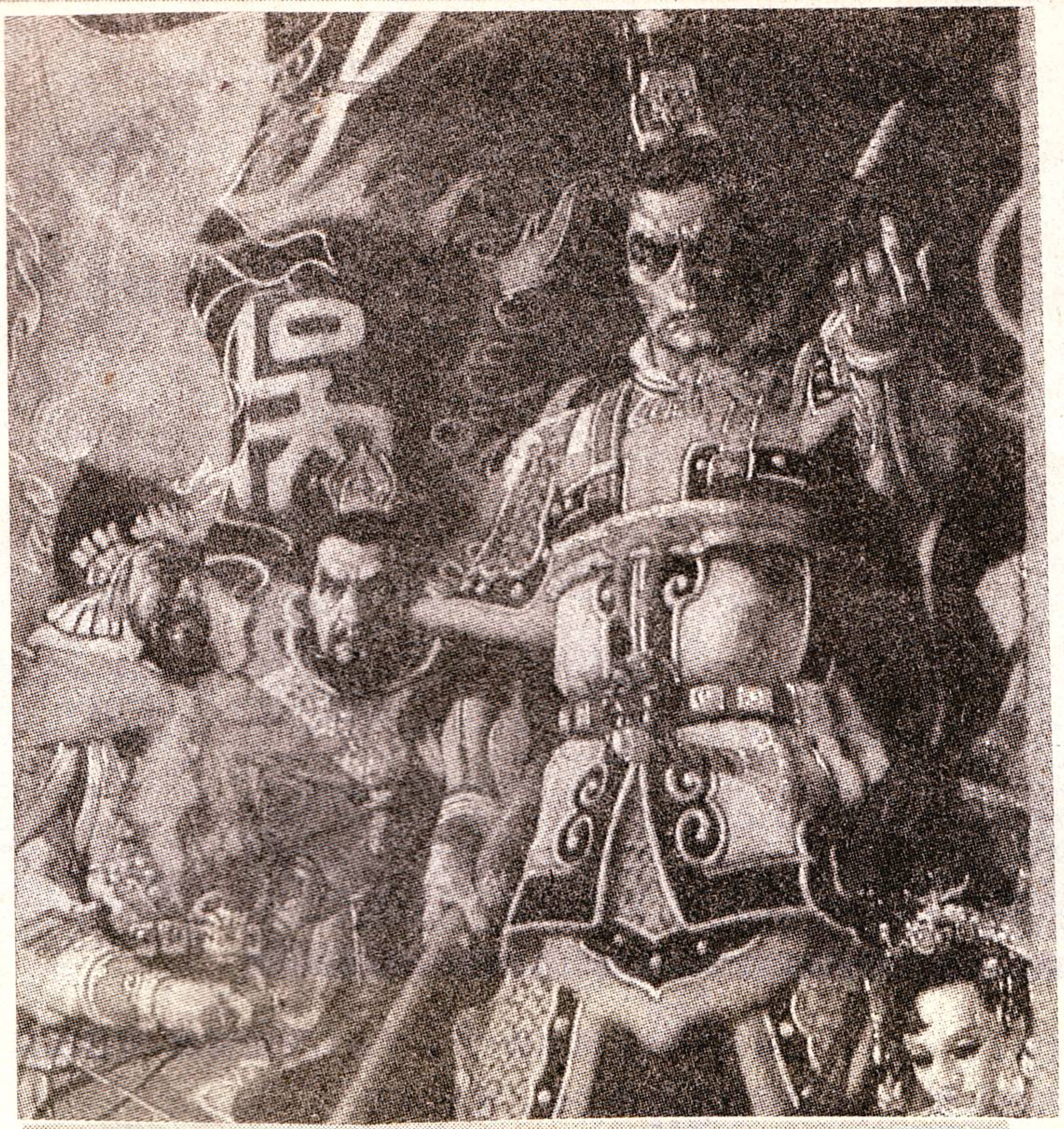
へいのうりょく　训练度

ちゆうせいど　忠诚度

けいけん　经验值

行了，朋友，指令表交代完毕，你现在等于青龙偃月刀在手喽，至于怎么去统一天下，切记：勿骄勿躁（尤其本游戏战争时运行速度太慢，碰上个急性子，非把机器砸了不可）！

责任编辑：王歆



三国志Ⅲ

(KOEI) MD SFC

文/张威　李治　罗瑜　常春

光荣《三国志Ⅲ》出场人物多达531位，除去它的小兄弟《三国志Ⅳ》和莫名其妙的《天舞》(1000多人物，相当一部分《三国演义》和《三国志》里都找不到)，可算是第一位的洋洋大观。每位人物的状态值除忠诚、年龄、武力、魅力外，又增加了陆指、水指，并将知力区分为政治和知力(战术使用能力)两项。陆指、水指和知力比武力更为重要，因此在前作中天下无敌的吕布，在Ⅲ代中因其有勇无谋，只能算作一位作用并不大的二级武将喽。

按下START键，机器给出三个选项：1. 新そくゲームを始める(新游戏开始)2. データをロードする(读取存盘)3. 武将データを登録する(自设武将资料登录)。开始新游戏，选定游戏人数，择定年代，挑好主人公，然后机器又会询问：1. レベル(难度，包括初级和上级)2. モード(模式，如选史实则人物出现地点固定，选仮想即假想，则人物不一定在其老家出现)3. 战争(是否观看机器指挥的战争，见る为看，不见即不看)。

本游戏指令表极为复杂，现排列如下：

1. 军事，包括移动、战争、训练(提高训练度)、输送、征兵、编成(变动每一将领掌握的士兵数量)、准备(提高士气)、募兵(比征兵花钱多，募得的士兵训练度、士气等比征得的为高；征兵依靠武将武力，募兵依靠武将魅力)、建造(建造船只——斗舰、蒙冲和走舸、无船只则不能水战或经过赤壁等水上的重要战场)。

2. 人事，包括搜索(搜寻人才和宝物)、施そ(施舍百姓钱、粮，以提高人民忠诚度)、解雇(解雇无用的将领)、登用(只能登用本国和邻国的武将)、委任(由军师、将军驻守的城市，可用此指令让他自己管理，由文官、武官驻守的城市则自动进入委任状态)、没收(收回赏给将领的宝物，当然对方的忠诚度会下降)、褒美(奖赏将领，可赏金、书或宝物)、任命(改变将领属性，属性除君主不可改变外，还包括军师、将军、文官、武官四种)。

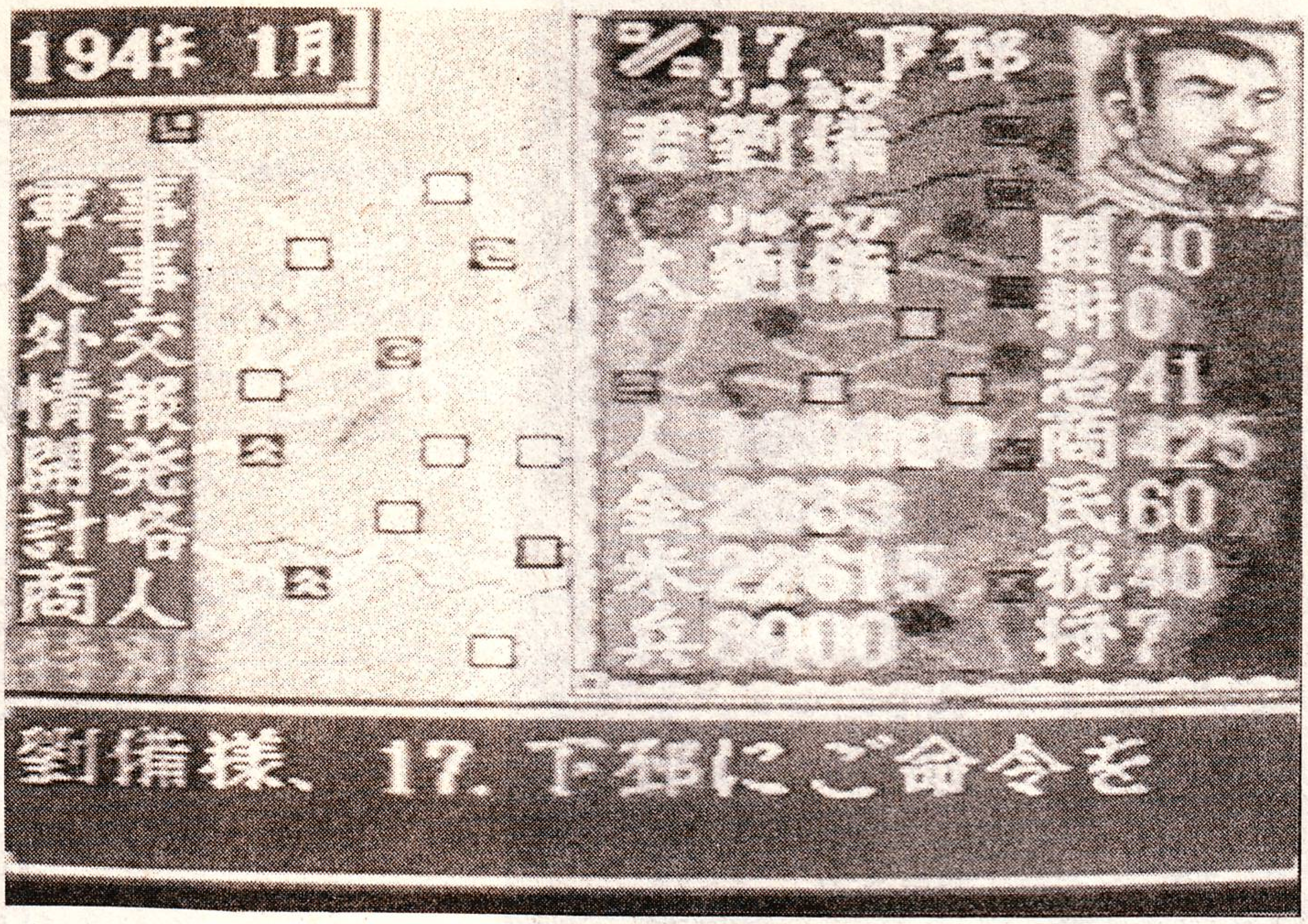
3. 外交，包括同盟(即结盟，以下外交指令大都必须结盟后施行)、交换(兵马、宝物、金、米等的交换)、破弃(盟约破坏，如对方对你的敌对度在30以下，破弃盟约会降低本方将领的忠诚度，慎用，慎用！)、共同(约定共同进攻某一君主)、援助(请求对方援助金、米、兵、马等)、停战(请求结束进行中的战争，攻方撤兵，剩余钱粮可带走)、劝告(劝某一君主投降，这条和停战不必非向盟国施行)。

4. 情报，包括密侦(他国情况，必须派文官或武官六个月长期密侦，才能彻底了解)、自国、他国、属领(自己的领地列表)、整列(将领情报表按武力、魅力或其它数值排列先后)、战场(各主要战场掌握在谁的手中)。

5. 开发，包括土地(开发土地值)、耕作(春耕才能秋

统一天下　制霸中原　英雄们的会串

运筹帷幄之中



决胜千里之外

收）、治水（减少水灾的可能性并提高灌溉度）、商业。

6. 计略，包括埋伏（把将领埋伏到他国做内应）、作战（说动他国将领临阵叛变）、伪书（降低他国将领忠诚度）、二虎（鼓动两国相争，自己好收渔翁之利）、驱虎（驱使某国进攻另一国）。

7. 商人，包括米壳（卖米）、米買（买米）、武器（购买武器，包括弩和强弩）、军马（购买马匹）。

8. 特别，包括放浪（放弃原有地盘，到处流浪，寻机起事）、治疗（治疗受伤和得病的将领）、征收（收临时税，一年只能使用一次，会降低人民忠诚度）、税率（改变税率）。

另外，还可调出系统指令（MD 上是按 START 键），包括中断（终了、セーブ即存盘或ロード即取盘）、表示（运行速度）、战争（是否观看机器控制的战争）。

战争指令：1. 移动；2. 攻击，包括通常、一齐（只有将军能使）、奇袭、弓矢（只有弩兵和强弩兵可用）、火矢（雨天不能使用）、突击、一骑（即挑战，对城中将领无法使用）；3. 计略，包括火计（雨天不能使用）、伏兵、说得（说动敌方将领倒戈，包括对本方埋伏将领，施过作敌计的对方将领及一般敌将施计）、同仕（使敌军互相攻击）、伪令（使敌军无法行动）；4. 情报（查看昧方即本方不耗指令，查看敌即敌方要耗费一轮指令）；5. 退却（退却时，某些兵力不足或体力极低的将领可能被擒）；6. 出阵（调出未出阵的将领）；7. 委任（由机器控制本方行动）。

如君主流浪，则有三项指令可供选择：1. 移动、2. 情报、3. 举兵（只有在空白城市才可揭竿再起）。

有时可搜索到宝物（アイテム），赏给将领，可提高其忠诚度和某些能力值。宝物计有：

1.	太平要术の书	知力＋5，政治＋5
2.	孙子の兵法书	知力＋8，政治＋5
3.	孟德新书	知力＋8，政治＋5
4.	倚天剑	武力＋8
5.	青釭剑	武力＋10
6.	青龙偃月刀	武力＋5
7.	赤兔马	机动力＋2
8.	的卢	机动力＋1
9.	爪黄飞电	机动力＋1
10.	七星宝剑	武力＋2
11.	玉玺	魅力→100，政治＋15
12.	遁甲天书三卷	知力＋6，政治＋5

当然，玉玺不能赏人，它会自动给君主加值的。有时，打一场胜仗，也能从敌方手中取得宝物。

《三国志Ⅲ》各项数值和指令极为复杂，故使许多玩友畏难而退。但是不要紧，假如阁下想玩得轻松一点，也有捷径可走：

1. 快速移动法。由于死规定只能在相邻城市移动，给远距离调人带来不便。但可将待移动之将领先埋伏出去，再“撤退”到想移动的目标城。不过此法不可用于运兵（埋伏的将领不能带兵）。

2. 快速提高忠诚度法。大多数被俘的将领忠诚度都很低，赏钱赏书实在太慢，奖赏宝物又没有那么多。此时可将此人移至一个四周都是你的地盘的城内，再用解雇

在乱世中闪烁的群星由你指挥

军师如云 猛将如雨的年代

指令将其解雇，他将会以在野将领的形式出现在邻近的城市中，再将其登用出来，则忠诚度相对较高。

3. 安全降级法。有时为了长期行使密侦、开发和训练指令的需要，要将一些军师降成文官，将军降成武官。但直接降职会减低其忠诚度。此时可将他先埋伏出去，再撤退回来，即可重新任命职务，其忠诚度不变。

4. 高效援助法。在较早的年代中，靠请求援助提高金、米和兵马是很省心的。援助首先可正确选择盟国。乐于施舍的国家主要有两种情况。一是没有军师的国家，如马腾、袁术，这种国家可请求援助兵马，但一般只有一次成功的机会，不能贪得无厌，屡屡开口；二是地域广大而君主能力较弱的国家，如刘璋、刘禅等，请他们援助金、米一般能有大的收获。其次，援助要注意对象和时间，如马腾有金、马和兵，袁术有米和兵，刘璋有金和米，并且一月求金，七月求米，年底则大家都很拮据，难有所成。

5. 正确解盟法。如果进攻同盟国或盟国对你的敌对度在30以下时随意破弃，则本方将领忠诚度和士气都会下降。你可先采取外交中的劝告(劝其降服)指令，则对方对你的敌对度立刻飞跃上30，百试百灵。

6. 貂婵寻找法。在假想方式下，得到骑赤兔马的吕布和挎七星剑的王允，连同君主一齐移到长安，再将属下各城将官忠诚度和士兵训练度、士气及民忠、治水都调满，税收调至25，每月派入搜索。于是，在193至195年间，王允就会献上“女儿”貂婵。貂婵魅力是一百，劝降忠诚度92以下的将领，无往而不利。

7. 青囊书巧取法。在南方一些城市中，当有人受伤或害瘟疫时，将魅力最高的部下变成文官执行“治疗”指令三个月。三月后，华佗将来见你，并有可能献上青囊书。从此后，君主所在城市将不会发生瘟疫，受伤将领也会不治而愈。如华佗不献书也不要紧，取存盘，然后反复做几次，定有收获。

8. 人口增长法。城市人口与钱粮收成密切相关，那么，如何快速增长所在城的人口呢？首先要多聘用人才，然后给无用的武官充满兵源，再实行解雇指令。此时，城市人口将会相应增长，但实际上你的士兵却并未减少，机器会询问把兵马另外分配给谁。如此多来几回，连新野这种弹丸之地，人口数也会超过长安、襄阳等名城。

9. 二张、诸葛出山法。时期二，史实模式，选择孙权，一直到196年1月不要发动战争。这时朱治会建议用玉玺为抵押向袁术借兵，照此行事，周瑜即会推荐“江东二张”。孙权亲自寻找，即可得到张昭和张纮。时期三，史实模式，选择刘备，一直到206年12月不要发动战争。这样207年1月司马徽会推荐诸葛亮，刘备“三顾茅庐”，定能得见。

10. 迅速提高士气法。让将领只带一个兵进行训练，然后在同一月内再用编成增加其兵力，则下个月，此将领训练度变成100，士气变成70。

真是惊人的秘技，依之而行，天下如在掌中！不过，我想真正的SLG迷是不会理会捷径的，他们一定会脚踏实地，一步步去取得真正的胜利。

责任编辑：王歆



充分施展你的将才与谋略

吞食天地Ⅱ之诸葛孔明传

指令和道具中日文对照

机种 FC　类型 RPG　厂商 CAPCOM

主要场景有灭袁术、白马战、过五关、三顾茅庐、赤壁之战、收服西蜀，与曹操的决战、与司马懿的决战。前后共有三十员大将加入刘备军，按登场顺序如下：刘备、关羽、张飞、朱灵*、露昭*、陈登、颜良*、文丑*、周仓、赵云、关平、诸葛孔明、鲁肃*、伊籍、魏延、黄忠、严颜、马良、马谡、廖化、孟达、法正、庞统、马超、马岱、吴兰、蒋琬、吴懿、姜维、张苞（有＊者为暂时加入）。

● 基本操作（行军指令）（きほんそうさ）

对話（はなす）
調査（しらべる）
隊伍編制（たいれつ）→ 行军编队 / 任命军师
武将資料（ぶしょう）
道具装備（どうぐ）→ 使用道具宝物交换装备 / 使用武器防具丢弃装备
計策（さくりゃく）→ 計策（けい） / 陣形（じん）

1. 谈话：与人交谈，获得过版信息。
2. 调查：带队武将可得到金、道具、武器防具以及某些宝物。
3. 编制：①行军编队顺序的前五名武将才能作战。
②任命的军师智力要在160以上，有了军师军队作战时才能使用阵形和策略。
4. 武将资料：察看武将的兵力（为0时无法战斗，不是死亡）。武力、智力、速度（攻击、躲避攻击的快慢）、攻击力、防御力、SP、武器类型、优势地形（战斗中兵力格颜色不同）、计谋、阵形、策略（以上三项军师才有）
5. 装备：包括武器防具（见表1）、道具（见表2）、宝物（见附录）
6. 计策：包括行军中计谋（见表3）、行军中的策略（见表5）、阵形（见表4）

● 战斗指令

攻撃（こうけき）
策略（さくりゃく）→ 火計（かけい） / 水計（すいけい） / 落石計（らくせきけい） / 回復計（かいふくけい） / 陣形（じん） / 策略（けい）
道具（どうぐ）
総攻撃（そうこうけき）
武将資料（ぶしょう）
撤退（たいきゃく）
防御（ほうきょ）

1. 攻击：游戏者设定指令攻击敌人。
2. 策略：包括火、水、落石、回复四种计谋（见表3）、阵形（见表4）战斗策略（见表5）。
3. 装备：战斗中使用道具、宝物。
4. 总攻击：带队武将拥有，不需指令自动攻击敌人，途中连按Ⓑ键可停止。
5. 武将资料：战斗中察看武将各项指数（敌我双方）。
6. 防御：退却不一定能成功，防御可使伤害减半。

表1　武器防具

武器	注：使用一种（由资料中的武器类型决定）、表中“×2”为2次攻击	
日文名	中文名	提升攻击力
けん	剑	按质地不同依次为10、20、40、80、120、90×2、200、220
かたな	刀	按质地不同依次为10、20、40、80、120、150、200、220
やり	枪	按质地不同依次为10、20、40、80、120、150、200、220
おの	斧	按质地不同依次为10、20、40、80、120、150、120×2、220
ゆみ	弓	按质地不同依次为12×2、24×2、50×2、70×2、90×2、120×2、132×2

防具	注：使用三种卖价为买价的 3/4	
日文名	中文名	提升攻击力
よろい	盔甲	按质地不同依次为 5、10、15、25、40、60、65、75
かぶと	头盔	按质地不同依次为 5、10、15、25、40、50、60、80
たて	盾牌	按质地不同依次为 5、10、15、20、30、40、50

表 2 道 具

日文名	中文名	买价	作用
せきしんたん	赤心丹	50	可增加兵力 100。
しょうこんたん	招魂丹	100	可使兵力为 0 的武将将恢复部分兵力投入战斗。
まもりのけむり	护身烟幕	300	行军时一般时间内敌人不会出现战斗时提高躲避攻击的速度，但经过 64 步后无效。
かいしんたん	会心丹	300	可增加攻击力。
どうせんたん	铜仙丹	100	可增加兵力 500。
ぎんせんたん	银仙丹	500	可增加兵力 1000。
きんせんたん	金仙丹	1000	可增加兵力 4500。
やえいのどうぐ	野营幕	1000	可恢复全部兵力，SP 值（行军时使用）
はくば	白马	2000	可增加速度 10
ちふくたん	知复丹	2500	可增加 SP30
ぎんせんせき	银仙石	非买品	同银仙丹，可多次使用
きんせんせき	金仙石	非买品	同金仙丹，可多次使用
かいしんせき	会心石	非买品	同金仙丹，可多次使用
注：卖价为买价为 3/4			

表 3 计 谋

名 称	耗 SP 值	作用	适用地形
火计	2—8（四种等级）	损伤敌军兵力作用一般	用于除水中任何地方
水计	3—10（五种等级）	损伤敌军兵力作用较强	只能用于水中
落石计	4—10（四种等级）	损伤敌军兵力作用最强	只能用于山地、攻城
回复计	2—8（四种等级）	增加我军兵力	用于任何地方
注：战斗中都可使用、行军时只可使用回复计。			

表 4 阵 形

日文名	中文名	耗 SP 值	作用
さんかい	散开	0	基本阵形
かくよくのじん	鹤翼阵	8	攻击力增加，防御力下降，应使强将在中间。
しょうほうのじん	冲方阵	4	攻击力，防御力增加，速度下降。
はくばのじん	白马阵	8	速度增加 2 倍，最常用（对卫方阵可先攻击 2 次）
ぎょりんのじん	鱼鳞阵	16	中间三将攻击力，防御力增加，施计和反施计成功率增加。
ほうしのじん	锋箭阵	8	攻击力从后到前依次增加，防御从从前到后依次增加
いちもんじのじん	一文字阵	16	攻击力，速度增加，防御力下降
はいすいのじん	背水阵	24	攻击力增倍，防御力减半只能在水边使用，且不能退却，战斗后成散阵。
せいじやくのじん	静寂阵	32	军队消失，敌人攻击不到（敌方也为静寂阵时能攻击到）不能用回复计（战斗后成散阵）
はっけのじん	八卦阵	48	只有在生门的武将（预先设定）才能被敌人攻击到（战斗后成散阵）
注：行军中，战斗中都可使用。			

表 5 策 略

日文名	中文名	耗 SP 值	作用
さっどくのけい	杀毒计	4	行军时可进入沼泽一定时间而不损兵力。
しゅくちのけい	缩地计	8	行军时可从洞中直接到洞外。
えんとんのけい	烟遁计	8	行军时在一定时间内敌人不出现，战斗时可提高躲避攻击的速度。
ちょうばのけい	嘲骂计	4	攻城时使敌将防御力下降。
ぎたいのけい	伪退计	8	同“嘲骂计”，但威力更大。
けっろのけい	血路计	8	可在战斗中逃走，但不一定成功。
ぎしんのけい	疑心计	6	一定时间内使敌军不作攻击。
しんらんのけい	乱计	4	使敌将 SP 值下降
さくげんのけい	策灭计	8	使敌方策略威力下降
げさくのけい	解策计	8	把敌策略解除
さくかえしのけい	策返计	8	将敌策略反施回敌方
さんめんのけい	策免计	16	一定时间内使敌策略无作用
げきめんのけい	击免计	12	一定时间内不会受敌攻击
りかんのけい	离间计	8	一定时间内使一名敌将自相残杀
りはんのけい	离反计	16	一定时间内使所有敌将自相残杀
ばくさつのけい	缚杀计	12	使所有敌将不能攻击
かんせいのけい	陷阱计	12	使一队敌军兵力下降
あんさつのけい	暗杀计	16	直接杀死敌将
かいじんのけい	解阵计	16	解除敌军阵形成散阵
しょうこんのけい	招魂计	32	使无兵力的武将恢复部分兵力，进入战斗
注：除杀毒，缩地计在行军中使用，其它计在战斗中使用烟遁计都可使用。			

附　录　　过版宝物

由于此卡硬性规定了游戏过程，过版不易。但游戏中有一些宝物是过版的关键。下面按顺序罗列出来，可助众“Game”友们早日通关。

ちず（地图）：在徐州城东北的洞窟中，可看到中原、江南、东北的地形。没有它就不能看见袁绍。

エンショウへのてがみ（信）：在郑玄家讨得，交给袁绍，会派兵助刘备攻曹。

せきとば（赤兔马）：关羽在许昌城刘备夫人处得到装备后行军速度会快一倍。

コハソへのてがみ（胡华信）：关羽在胡华家中得到，在过第四关时交给胡华之子胡班便可出城。（如进屋半夜会遭到火攻）。

ひほうのしょ（秘法书）：坐船渡海到日本，杀死山顶大蛇，得救的女巫会交给孔明，在赤壁之战中孔明用它来借东风。

しょうせき（硝石）：在柴桑城东北小岛中的洞窟里。

うろばくのえだ（老树枝）：在柴桑城中央一位老者身后取得。做火药所必要之物。

かやく（火药）：将硝石和树枝交给老者，他会制出火药，可将博望坡大石炸开，到达襄阳城。

ひゃくまんぼんのや（百万支箭）：在襄阳城大殿地下秘室内得到，交给孙权在赤壁之战中使，为对抗曹操之必要。

てがみ（信）：在荆州城大殿宝座下得到，可进襄阳城，和守城曹军交战。

にしきのふくろ（锦囊）：可引吕布走出樊城。

ヨウユウのゆみ（养由弓）：可使黄忠加入刘备军。

さけ（酒）：在司马徽家中取得，用来了解襄阳城西野盗森林的秘密。

てがみ（信）：第二次在郑玄家中取得，可使洞窟中的孟达让开。

ショクのちず（西蜀地图）：在孟达身后宝箱内，可看到西蜀城形。

けっぱんじょう（血判状）：李恢可用来说服马超，马岱加入。

せいどうのかぎ（青铜钥匙）：可用来打开水门。

かやくつぼ（火药壶）：可在绵竹关内引起大火，引张任军作战。使用火计所必要。

キッペイのしょうかいじょう（吉平的介绍状）：用来请华陀医治姜维母亲的重病。

とこうじょう（航海状）：可使在码头前的辛毘攻击，然后上船渡河去街亭。

りっこうてんしょ（六甲天书）：和曹操决战时，可用来破曹操的火计，能呼风唤雨的秘传之书。

おちゃ（茶叶）：从天水城中一行人手中取得。

ちゃき（茶壶）：从鲁城取得茶壶，将茶叶、水、茶壶交给隐士，他会教你破司马懿落雷阵的方法。

すいとう（水壶）：从隐士处取得水桶，到黄家庄可向井旁的人要一桶水。

きゅうてんたん（九转还魂丹）：用一千金买下，可获得走乱石阵的方法。

そっこうのくつ（速攻鞋）：装备后可使速度提高 20。

ねんど（连弩）：战斗中使用，可对每个敌人进行攻击。

じゃほこ（蛇矛）：装备后可使攻击力提高到 235。

かしんのしょ（火神书）：战斗中使用，可施出最高等级火计。

げきせきのしょ（激石书）：战斗中使用，可施出最高等级落石计。

すいりゅうのしょ（水龙书）：战斗中使用，可施出最高等级水计。

もうとくしんしょ（孟德新书）：装备后可使智力提高 20。

へいほうのしょ（兵法书）：战斗中使用可随机施出一种策略。

KOEI 三国志四个版本的比较研究

文/边晓春

日本著名游戏软件公司光荣公司从1988年推出第一版《三国志》起，大约每两年出一新版，到今年已经推出了四个版本的《三国志》。六年来，红色的“KOEI”标志吸引了千千万万游戏爱好者。从日本、台湾、香港到中国大陆，可以说，凡是爱好历史题材仿真游戏的人，几乎没有不知道光荣公司及其《三国志》的。今天，回过头来看看《三国志》的演变过程，从游戏设计的角度品味这部著名游戏的艺术手法，以中国人的眼光审视日本艺术家对这部中国古典名著的再创作，应该是一件不无裨益的事情。

本文试图从游戏结构、游戏规则、游戏效果等方面对光荣公司《三国志》的四个版本作一比较。依据的软件是：《三国志》FC版、PC英文版、《三国志Ⅱ》MD版及PC版，《三国志Ⅲ》MD版及PC版，《三国志Ⅳ》PC版。

一、游戏结构

《三国志Ⅰ》到《三国志Ⅳ》的游戏结构基本上是相同的：游戏者选定扮演君主和开始年代；从全国大比例尺地图进入；游戏者扮演的君主控制若干郡；以月为时间递进单位，逐月逐郡部署内政、军事、外交等方面的工作；攻击其他郡主控制的郡或被其他君主进攻自己的某个郡时，切入战争画面，即以该郡为核心的中北例尺地图，此时通常以日为时间递进单位；两员武将对打时，画面切换为小比例尺背景下战斗场面，游戏者不能操纵己方将领，双方都由计算机操纵；游戏者扮演的君主控制全国时游戏正常结束，该君主死亡且无继承者时游戏中断。

Ⅰ版不能自定新君主，全国地图以郡界划分。游戏者按计算机安排的顺序安排各郡工作，每个郡是一个有十数项指令的菜单，每个郡每个月只能做一件事情。中比例尺地图上有若干座城池及附近的山川河流平原等，看不见城内状况。一支部队由一员大将率领，在画面中占一个格，没有武将对打画面。

Ⅱ版的改进之处在于：加入了自定新君主，为各郡设置了郡名，指令菜单改为下拉式，每个月每个将领可以做一件事。中比例尺地图上加入了关隘、树林等地形。加入了武将对打，但只是在刚刚开始战争时有可能。

到了Ⅲ版，大比例尺地图不再以郡界划分，而代之以主要城池。如洛阳、长安、南皮、成都、襄阳等。各城之间有道路相联，毗邻郡之间若无道路则不可以通过。各交通要道设置了十几处战场或关口，如官渡、赤壁、虎牢关等，保有对这些战略要地的控制，则进可攻退可守。中比例尺地图也有很大变化，扩大了城池在画面中的比例，加入了城内的街道、宫殿等。攻击部队必须攻破城门，占领主要宫殿才算攻下这座城池。可以看出，《三国志Ⅲ》比前面版有了很大的改进。

1994年问世的Ⅳ版主要改进了大比例尺地图的画面效果，地图幅面加大数倍，画面质量明显提高。中比例尺地图则去掉了城内的描写，而把笔墨都集中在城门处：高耸的城墙，坚固的城门，使得攻城与守城的战斗更为激烈。带兵方式也有了根本的改变，从过去的一将带固定数量兵变为各城驻扎兵力，只有发生战争时才为将领配兵。

在这四个版本的《三国志》中，游戏结构虽然没有发生大的变化，但革新的方向非常明显，即：改进操作性，使游戏者的各项操作越来越顺畅、简略；创造更加贴近史实的战争氛围；着力改善地图的画面效果。

二、游戏规则

1 人物

光荣公司的各版《三国志》都是用一组数字加一帧头像来描述人物的。除年龄、性别外，设有忠诚度、武力、智力、魅力、政治等主要属性，大都按0至100设定。Ⅲ版和Ⅳ版中，还加入了一些宝物，可增加单项得分。各种数值会直接影响相关工作的效率。

从Ⅲ版开始，还设置了若干官职，以区别人物的等级，如将军、军师、侍中等。



最值得一提的是"忠诚度"。在各版中,忠诚底低于70,就有可能被敌方挖走。想办法"登用"到敌方的大将,同时防止自己的重要人才流失,是游戏者需要特别重视的工作。而这种现象在Ⅱ版中有点过份了,自己手下忠诚度100的大将也有可能在战争中被敌方能力强的君主"策反"过去。到Ⅲ版才略微有所限制,因为你只能从相邻城市中登用敌方人才,且还必须有己方的密侦潜伏在该城市。Ⅳ版更规定只有政治能力很强的密侦才能探得对方武将的忠诚度,且多数被俘敌将要经过几个月以后才可能归顺。



2 战争

各版《三国志》在开始战争时都自动转入中比例尺地图。战争规则不尽相同。Ⅰ版中,攻击方首先在指定的范围内安排部队和粮草,每员战将最多可带兵一万。开始战斗后,按计算机指定的顺序指挥各战将的行动,有移动、待机、攻击、撤退、调查等指令项。攻方的胜利条件是:全歼敌军或占领所有城池或消灭敌军主将;守方的胜利条件是:全歼敌军或消灭敌军主将或夺取敌军粮草。

Ⅱ版的战争规则改动不大,只是取消了粮草屯积地,再是战争开始时给双方一个互派武将单挑的机会。地图上增加了一些关隘,且攻击方对盘踞在城内的守军的攻击效果不是很好。攻击手段增加了突袭、诱敌临阵反戈等。

Ⅲ版的战争规则有了很大变化。首先是设置了马、步、弩、强弩等兵种。战场也分为两类,一是野外战场,地形复杂,战争目的是歼灭敌人或赶跑敌人;一是攻城战场,攻击方必须攻入城池,并占领主要宫殿或全歼守军。野外战场还可能设在大江之中,此时双方都要登船作战。攻击手段有了很大的加强,除去随时可向敌将提出单挑要求外,还设置了同仕、伪令等许多计谋。攻击方攻击城门,攻开后即可入城,有些部队也可在城外静候,待机动力增至10时越墙而入。攻守双方及各自的援军总兵力可达数十万,场面甚为壮观。

Ⅳ版沿着前版的思路继续改进了战争规则。此版增加了冲车、投石机等几种兵器,必须要在技术开发水平较高的城由具备制造能力的将领监造,要花费若干金钱和近一年的时间;造成后即可用来攻城。攻方无论用何种方法打开城门,都可以选择用"武决"或"兵决"进行决战。武决是各派大将一番、三番或五番决胜,败方若为攻击方,则退回原攻击地,守方失败且无退路,则守军全部被俘。"兵决"就不如武决好看了,软件交待得也不清楚。

总之,《三国志》各版本都在战争规则上作了精心的、成效显著的改进。越改,场面越好看;越改,游戏者发挥的余地越大。

但是,依笔者之管见,《三国志》在战争规则上的几处缺撼一直未见改进。其一,是《三国演义》上的几种常用战法未能体现,如两军对阵武将厮杀,一将佯败诱敌进入埋伏圈等等。其二,是无法实现较复杂的战术意图。其三,无论是几万人的大部队还是仅剩数人的残部,在画面上都用同样大小的图标,总给人一种下棋的感觉。其四,是距离的感觉总是不对,例如,攻击部队从某城出发,到达被攻击地时,日期总是从1号开始,似乎两城之间的行军未用时间;但另一方面,攻城部队爬云梯时,从城下爬到城顶却至少要用两天时间……

对于游戏设计者来说,他总是面临着两难的境地。一方面,要尽量真实生动地再现古战场那惨烈壮观的画面,要给游戏者以充分的自由,发挥其聪明才智;另一方面,又受硬件资源、软件实现能力的限制,难以实现很多设想。从这个意义上说,电子游戏与其他所有艺术形式一样,总会带着许多缺憾问世。然而,在硬件条件越来越好、软件环境日渐改善之日,仍旧在陈旧的框架之下修修补补、抱残守缺,就难以满足广大游戏者日益提高的要求了。由此,笔者斗胆预言,三国题材的仿真游戏在游戏结构尤其是战争规则上即将出现重大改变。

3 内政

各版《三国志》都安排了许多内政方面的工作交给游戏者考虑。开发土地、防治洪水、开仓赈民,是各版都有的工作。在Ⅲ版中,增加了"耕作"一项,意思是说,只提高土地价值而不耕作,照样收不了多少粮食。Ⅳ版删掉了耕作,加入技术开发,以提高制造兵器的能力。在各版中,民

众忠诚度低于 60 都可能引发造反。

各版游戏在内政方面的改进主要是围绕简化操作进行的。在开始的两版，游戏者要每月指派开发者、决定开支数目，甚为麻烦。到了Ⅲ版，可以指派文官连续数月做同一种开发。而Ⅳ版中，只要将合适的官员安排在内政的某个位置，再决定一个数额较大的款项，在这些钱没花光之前就不用管他了，你还可以通过一个小动画观察他们是在工作还是在怠工、偷懒。其实，在笔者看来，内政方面的工作还可缩减，只要能让游戏者感觉到内政对于战争的种种限制、不要过份穷兵黩武，也就可以了。

4　外交

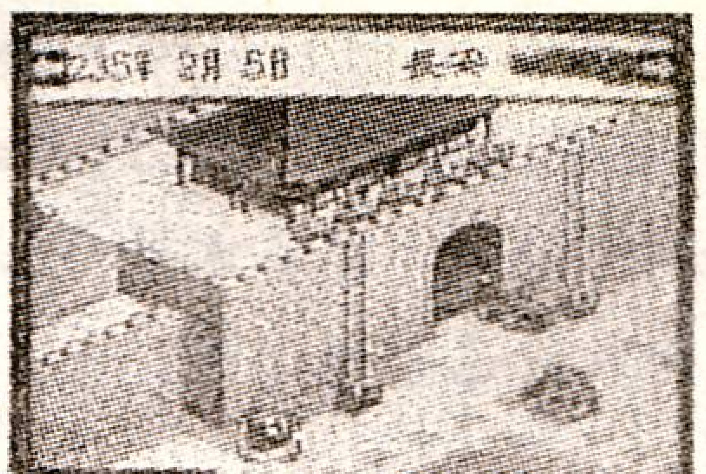
外交是《三国演义》中的重要战略手段，对此，《三国志》各版也都有所表现。Ⅰ版中只有结盟、解盟，擅自撕毁盟约会使臣民的忠诚度下降。Ⅱ版中增加了一些经济上的往来，且能看到各国对自己的敌对程度。Ⅲ版中很容易向盟国索要钱粮，且可以利用敌国撕毁盟约招降敌将。Ⅳ版中的盟国就比较可靠了，在盟约到期之前一般不会攻击盟国。在各版中，盟国之间是可以互相救援的，也可以约盟国一道攻击第三方。但游戏者通常很少利用这些条件。在更深层次上盟国之间的战略配合、结盟使者的舌辨之才，都未能在各版游戏中体现。

5　政治

《三国志》各版均忽略了君臣之间、臣臣之间、皇权、继承人等复杂的政治关系。一个简单的“忠诚度”参数根本无法表现出深奥的、惊心动魄的政治斗争。当然，用什么样的游戏手段描述政治斗争，是一个世界性的难题，不应以此去苛求《三国志》的设计者。可以设想，在今后某个三国题材的游戏中，能使游戏者真切地感受到“军事斗争是政治斗争的延续，政治斗争是军事斗争的目的”。到那时计算机游戏就不再是狭义的游戏，而成为表现力丰富的成熟的艺术形式了。

三、游戏效果

1　游戏点





三国题材的仿真游戏的游戏点是很明确的。这就是：让游戏者能将在游戏环境中招演、指挥、对抗那些著名的三国人物，运筹帷幄，纵横捭阖，亲身领略错综复杂的生死搏斗，在胜利中得到精神上的巨大满足。此类游戏的特点是：复杂，需要较高水平的智力和一定的历史知识；而玩，一次统一要花费数十小时的游戏时间且可以变换角色反复玩。因此，这种游戏针对的游戏者应当是十几岁以上的青年人和成年人。

日本光荣公司是这类历史题材仿真游戏的开拓者，各版《三国志》是其经典之作。同样是历史题材，在政治、军事及经济的复杂背景下，《三国志》突出了军事生活；同样是战争题材，在战略、战役、战斗的各层次上，《三国志》以战役层次最具特色。在这些游戏设计的要点上，各版都保持了统一的游戏点，且一直无人能出其右。

2　画面与数字

各版《三国志》之间，变化最大的就是画面，几乎每版都是重新画的，且面目一新。为此，光荣公司专门在北京注册了一家公司收集资料。发展到Ⅳ版，人物头像的风格已经很鲜明，且估计除个别人物外，都能被广大中国人所接受。

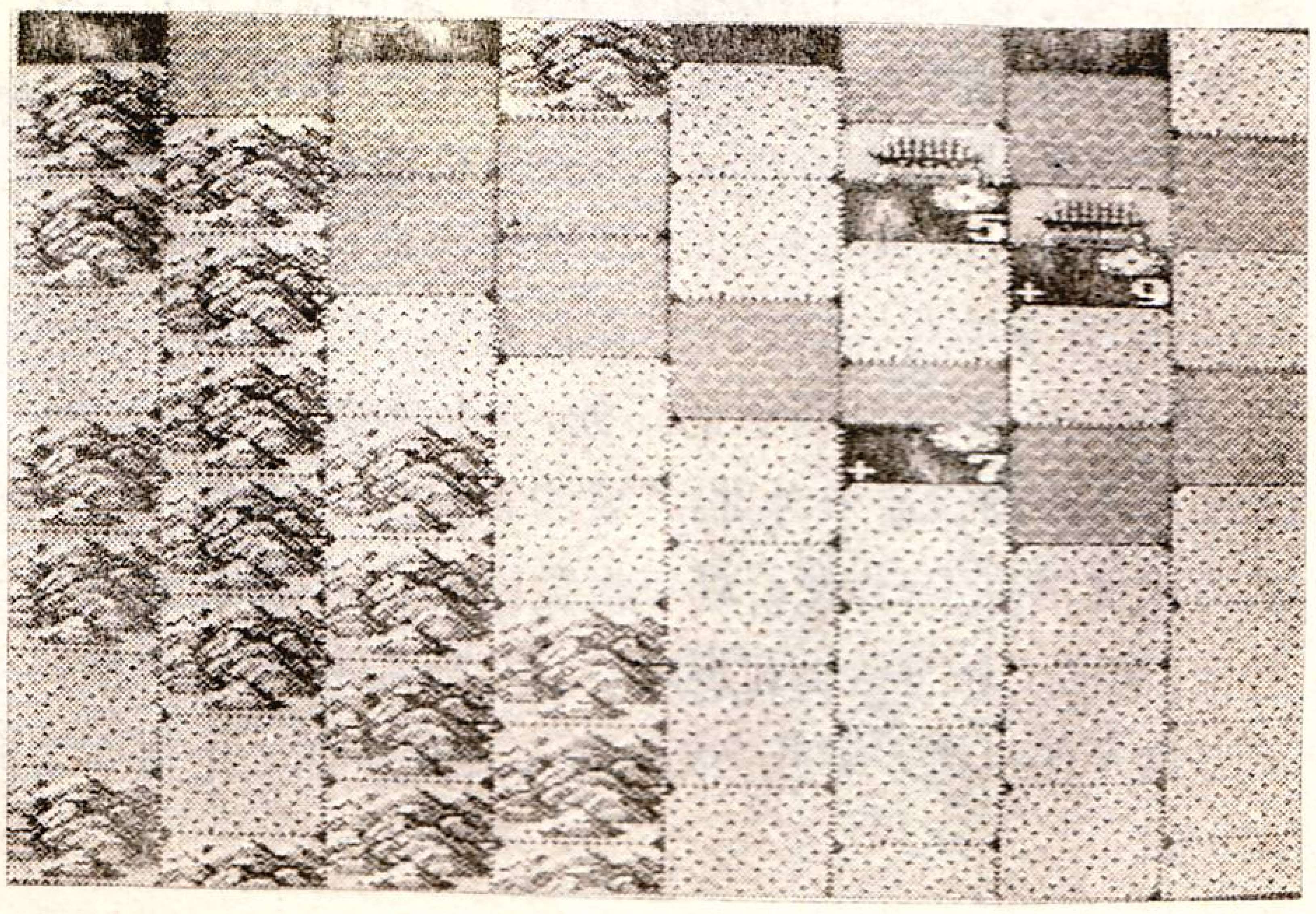
各版《三国志》还有一个共同的特点，就是有大量数字。第四版中每位人物的能力都列出长长的一列。姑且不论这些数值是否合适（依据史书《三国志》对人物的评价往往与《三国演义》有些差别），单单是这一大版数字就会减低游戏者的兴趣。

3　风格

《三国志》各版的综合风格大体上没有变化，给人的感觉是一部严肃的正剧，手法是写实的。尽管多少有些神话色彩((如第四版中的天变风变)，也有些噱头(如第二版、第三版中的貂婵)，过多的数字也不必要地突出了技术色彩而削弱了游戏者身临其境的感觉，但总的说来，其艺术风格与其主题是协调的，对主题的烘托也是成功的。

4　结束话

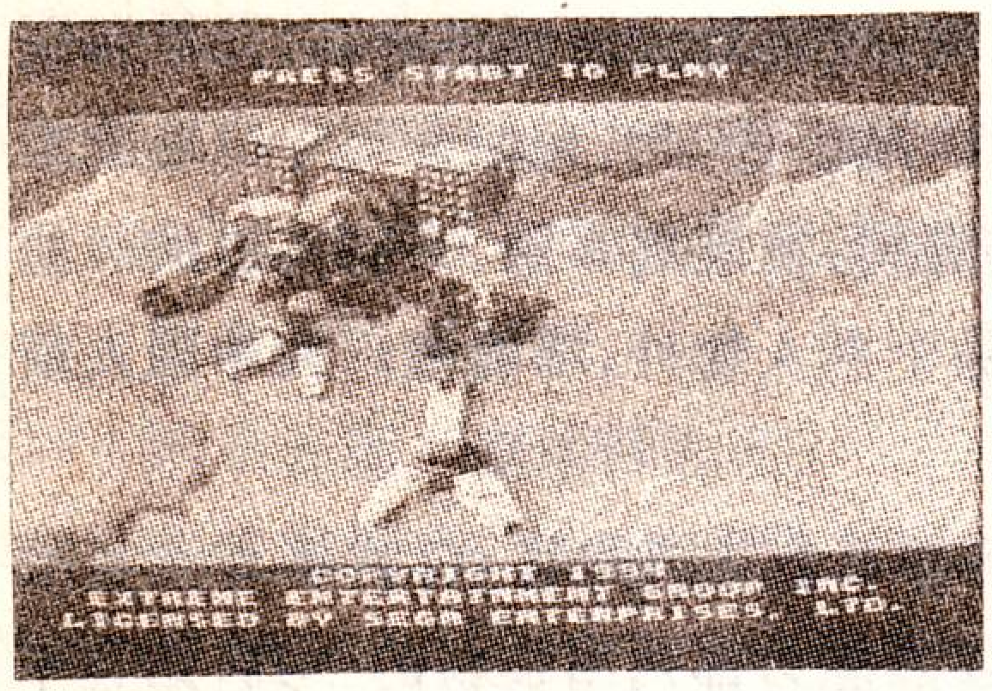
日本光荣公司的《三国志》在游戏设计的诸多方面都是历史题材仿真游戏的经典之作，八年以来一直是同类产品中的带头羊。作为中国游戏爱好者，我们会非常关注《三国志》的发展，同时也热切地盼望中国人制作的三国仿真游戏能够尽早出台。



电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

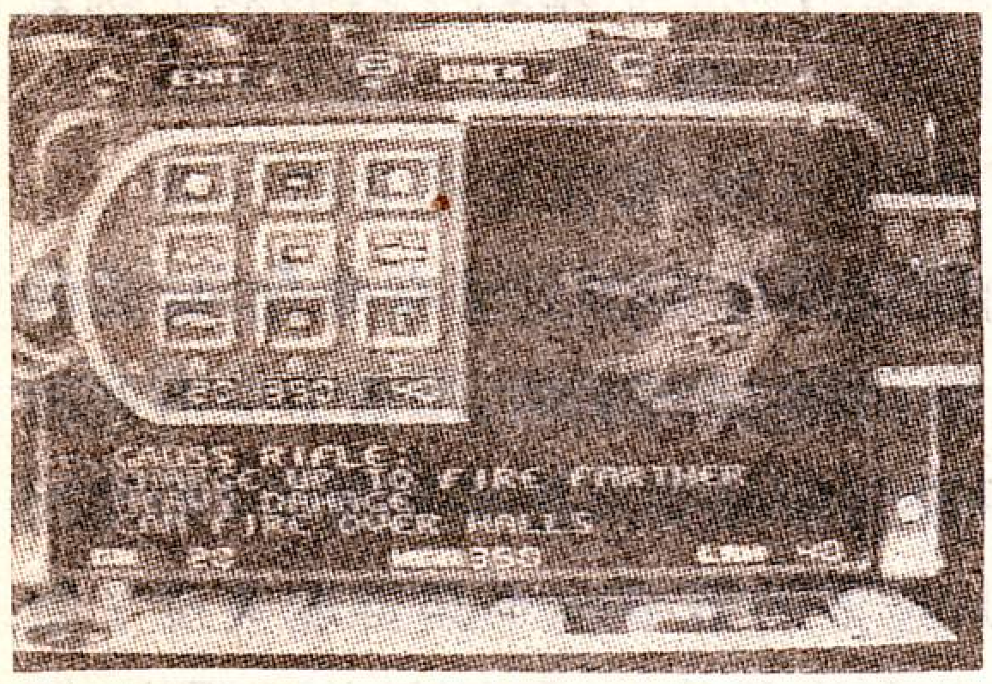
MD BATTLE TECH

厂商 FASA　类型 STG　容量 16M



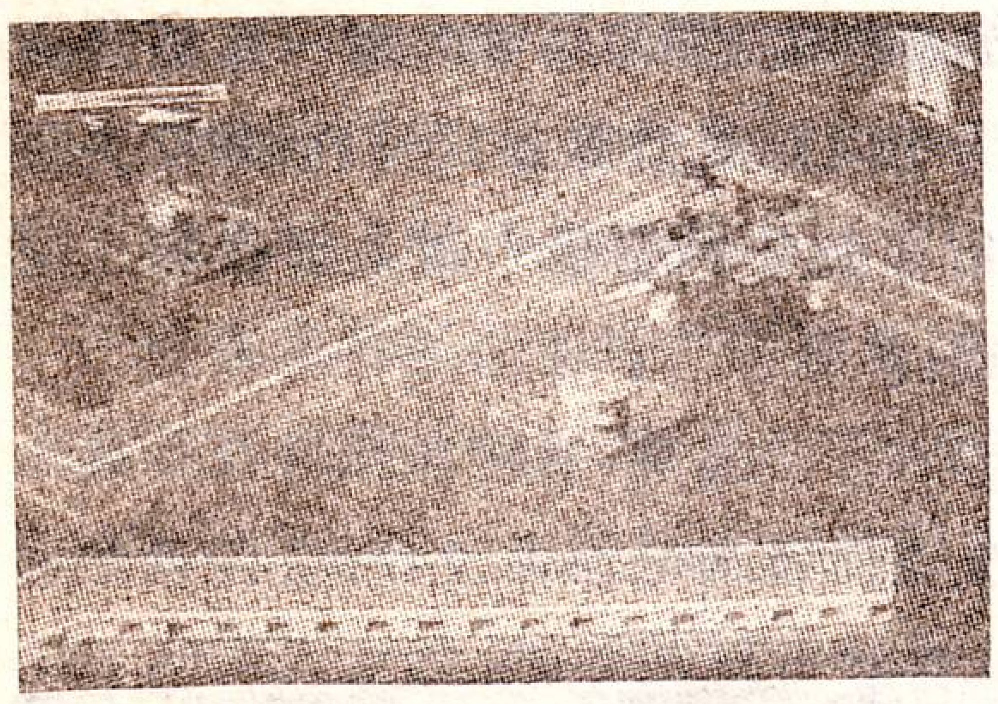
▲很象ED209吧！

“A GAME OF ARMORED COMBAT”，卡带封面的这段文字告诉我们这是一部机甲战斗的游戏。但并没有提到“优秀”二字，这是厂家的谦虚吗？



▲根据环境不同，需要选择不同的武器

游戏的主人公是一部机器，听起来好象是非生物的那种，但想到机械战警莫菲那种有生命有情感的机器人，还是把它们看作是有机体亲切一些。可笑的是我们的主人公形状恰如与莫菲“争风吃醋”的另一型机器人ED209！



▲被破坏的建筑物内会有给养

BATTLETECH火力强劲，备有机关枪、激光枪、追踪弹、爆弹、定时爆弹等九种武器供你选择，操作很简单，A、B、C三键即可控制三种武器的发射，双人游戏时一人操纵机器人行动方向，一人操纵机器人的射击方向，如配合熟练则可所向披靡。游戏为45°角半俯视，类似于《沙漠风暴》。在广阔的敌领域内，摧毁一切目标即为你的任务，要十分小心各类敌人，分别用不同的武器来对付，并要注意弹药的消费。一但大威力武器没有了，你便会处于极危险的状态，因此要及时补充。地面上还有地雷和裂缝等其它障碍物，要这部显得有些蠢笨的机器人避开它们确要点过硬本领。不信就请试一试。

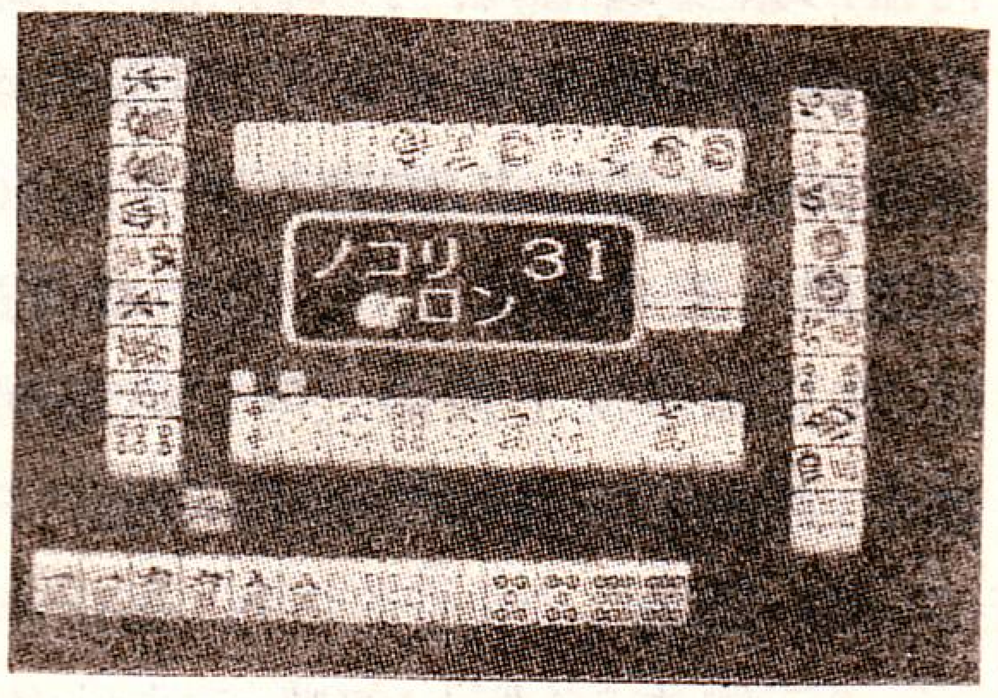
MD 四人麻将

厂商不明　类型 TAB　容量 2M



▲每个人都有个怪名字

莫明其妙的出现这盘未标明制作者的麻将游戏，容量只有2M，好象不能再小了。在如今游戏节目的容量日趋高值化的时候，这种容量的确显得可怜巴巴的。



▲笔者做了一把“七对子”

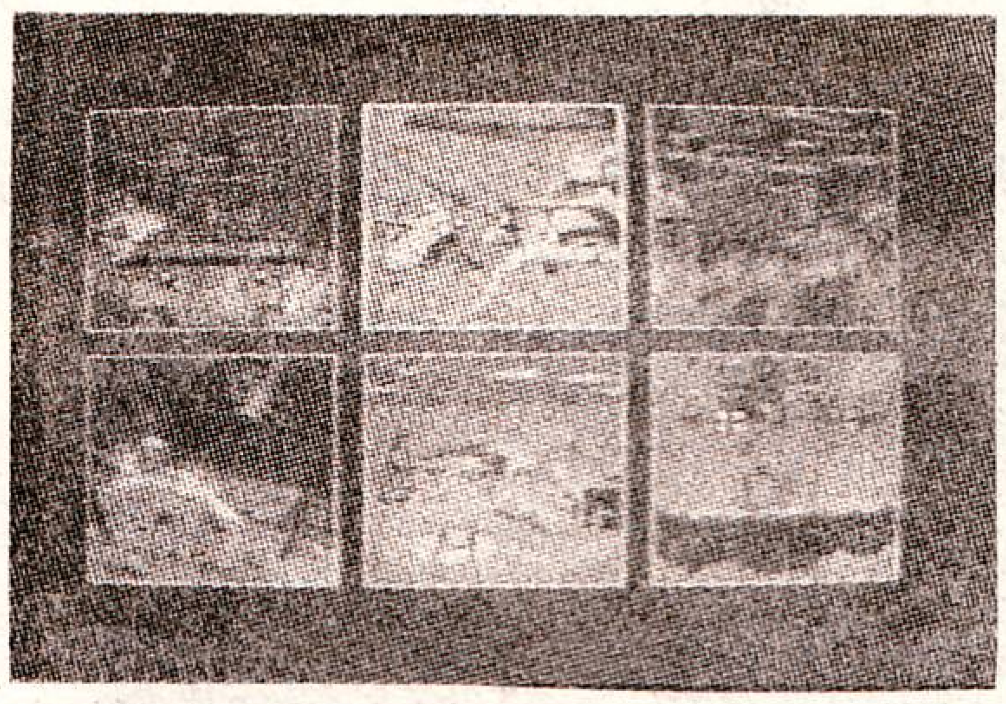
游戏中的日文显示出这是日本公司制作的游戏(?!)而不是台湾或香港的公司，也意味着麻将规则仍旧是日式的规则。所谓日式规则其实就是算番规则，说白了就是不够番不准胡牌。相对于“烂胡”，这种较高级的玩法国内似乎已被人们放弃了。其实要得到“番”，实在是太简单了。最简单的就是“立直”(不吃不碰加报听)，“断幺九”(没有幺九牌)，最强的象“大四喜”(东南西北各一杠)、“大三元”(中发白各一杠)，作出这种样子就算有番，就可以胡牌了。这部游戏亦分为初、中、高三级，各有八位“麻星”与你对决。操作亦很简单，一但有吃碰牌就会闪动揭示你，这时只须按下键便可选择吃、碰、杠等。而且机器吃碰时还会发出人语来。不知这算是不肯或害怕留名的制作公司还稍有水平，还是只要是16位游戏节目至少要能做成这个样子呢？

点儿背，不能怨社会

臭牌手壮！

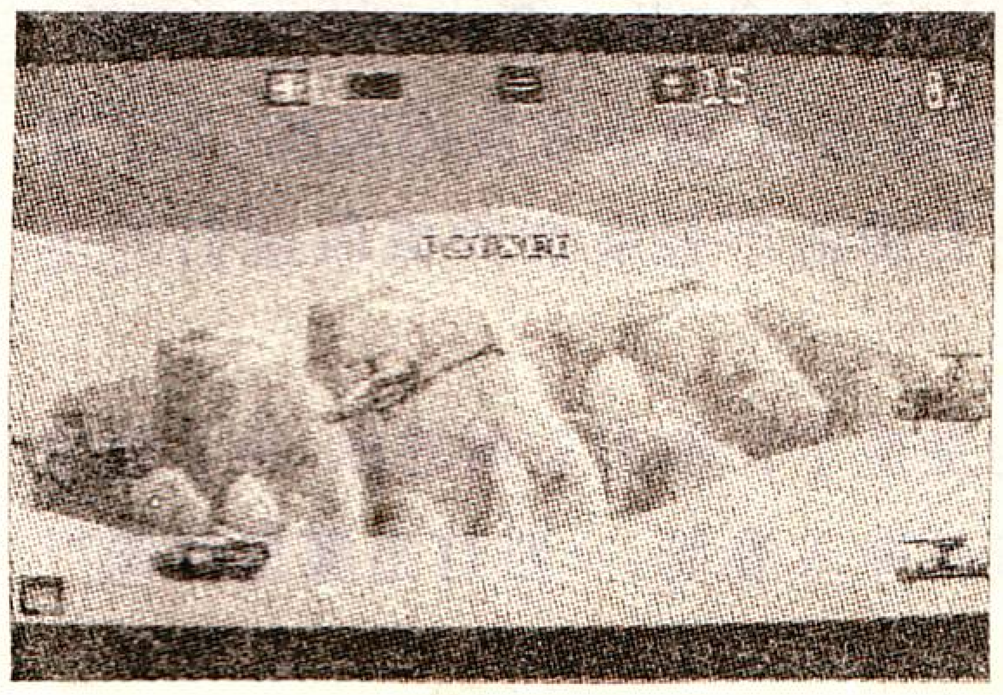
MD GUN SHIP

厂商 U·S·GOLD　类型 STG　容量 8M



▲你需要完成各种不同的任务

保持四项世界之最的美军重型武装直升机 AH－64“阿帕奇”被设计到游戏中已不止一次了。这次是以横向卷轴及坐舱 3D 视角卷轴的射击游戏方式出现在 MD 上。



▲比起米 8 直升机来，“阿帕奇”可漂亮多了

武装直升机的多用途性能是最为突出的。在这个游戏中也可以体现出这个以印第安传奇英雄的名字“阿帕奇”命名的武装直升机的卓越性能。灵活的机动能力，生存力极强的防护能力及作战中必不可少的强大火力系统，你均可体验一下。

游戏在沙漠中进行，你就是一名美军士兵，要完成上司下达的任务。驾驶心爱的“阿帕奇”对付各式各样的苏式装备：坦克、武装直升机、大型运输直升机、小型战斗机、坦克、步兵战车，你需要选用不同的武器加以对抗，并选择适当的作战路线。在 2D 飞行中，飞机是很灵活的，可加速飞行，可调头飞行。敌人的飞机也十分疯狂，稍不留神便机毁人亡，只有迅速接近目标将其消灭才是致胜的关键。

游戏的画面及音乐不十分出色，尤其是 3D 作战中基本算是失败。但 2D 作战画面让人想起《眼镜蛇指挥官》，不同的是这次以最强的 AH－64 做武器，你还是可以感到战争的刺激性的。

攻击、攻击、再攻击！

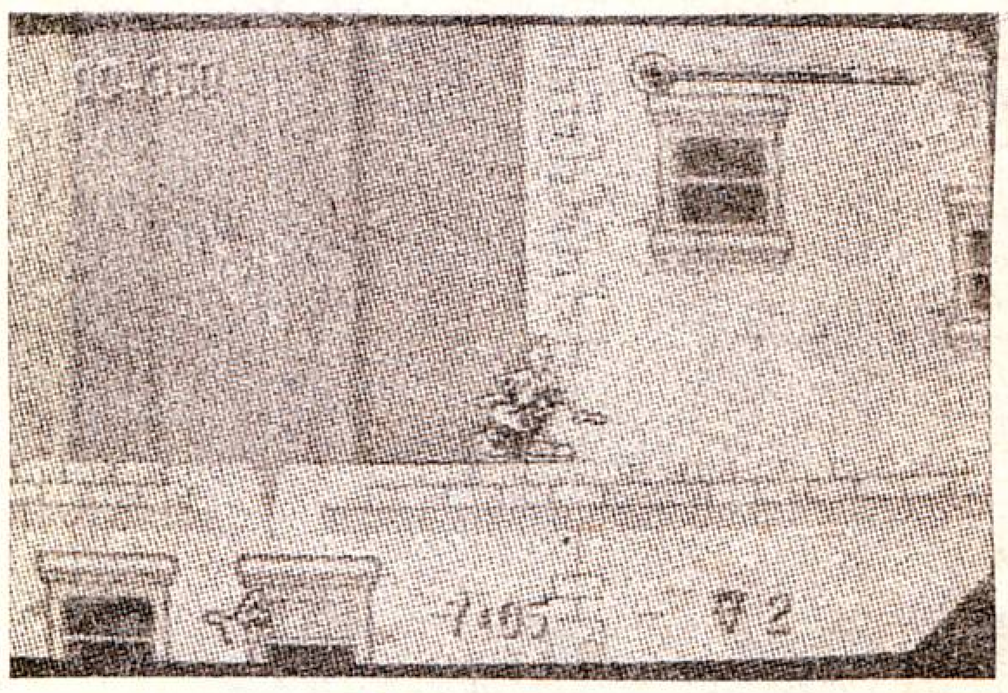
MD 七喜小子

厂商 KANECO　类型 ACT　容量 8M

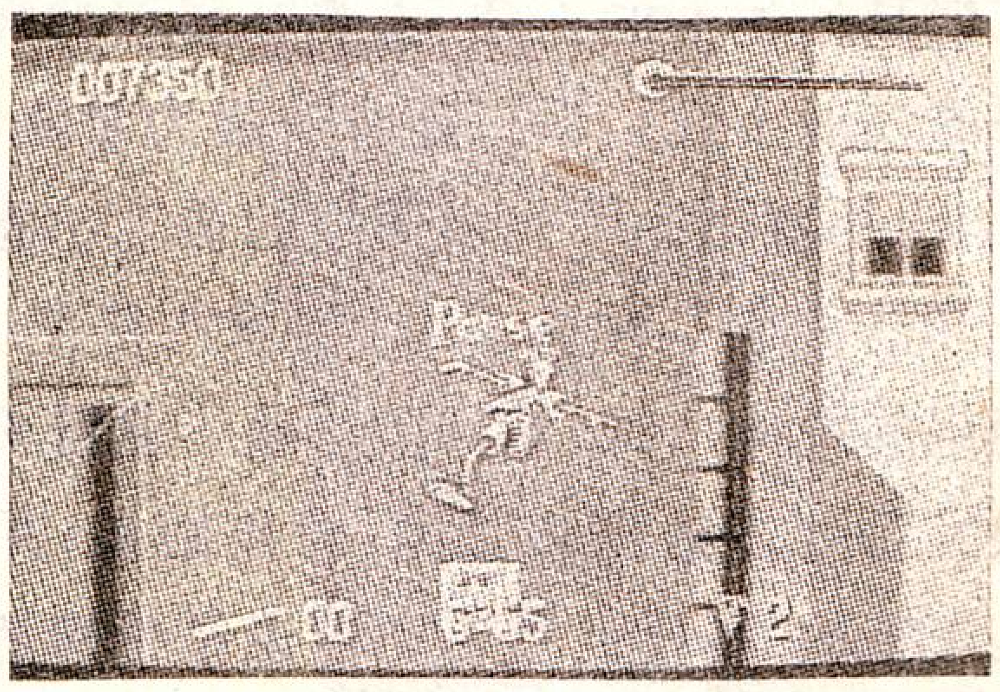


▲这小子穿着一件印有自己头像的背心

头上长有七根直立略带弯曲头发的七喜小子又在 MD 上登场了。当然游戏主题还是“救美”这个古老题材，不同的是七喜小子温顺得多，游戏中你要不断开动脑筋，利用能够利用的一切来达到救美目的，实在看不同这个外形象一个 PLAYBOY 的小子还是一个头脑聪明的家伙。



▲游戏中你会颇费脑筋的



▲用铅笔可画出台阶用来站脚

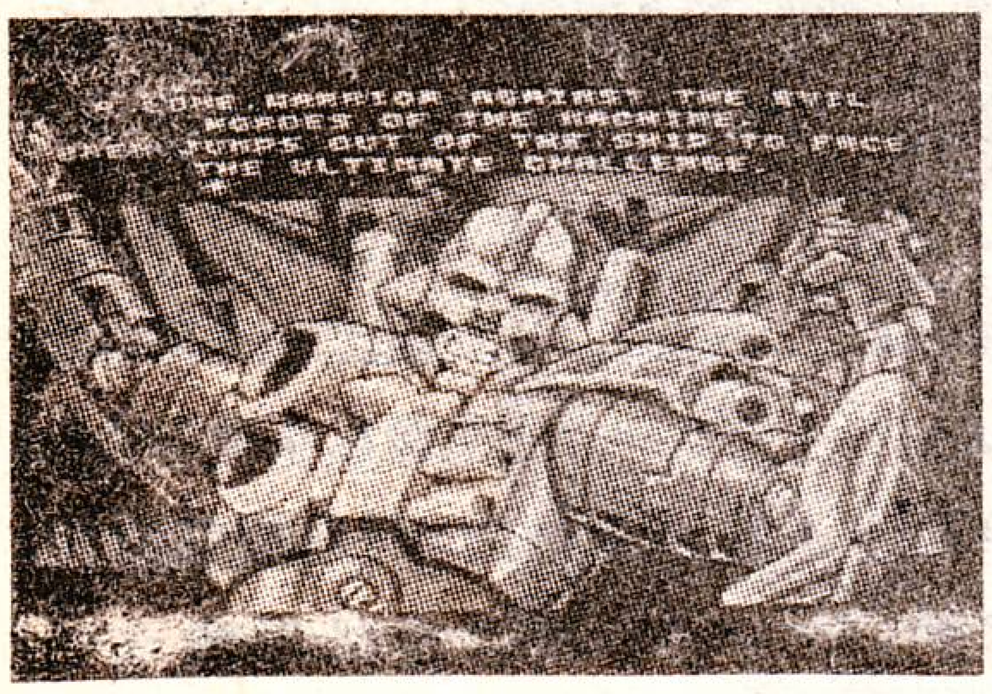
以卡通人物为主角的游戏一般来讲玩起来是比较轻松自在的。这个游戏也不例外，一开始你便在一种幽默诙谐的气氛中。漫画家在工作之余不知不觉睡着了，笔下的主人公七喜小子便开始历险。他智勇双全，唯独不能发烧（爱斯基摩人？）要利用响指开门取宝，利用画笔画出台阶，画笔不够还要用铅笔刀削等等，并且要不断躲避蜜蜂、滑板少年等会使你体温升高的东西。当温度计中的水银柱达到顶端，不好，烧包！但奇怪的事情发生了，你只要吃一些汉堡包体温便会降下来。若真如此，“麦当劳”岂不变成专治发烧的专科门诊了吗！

烦着呢，别理我！

电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

MD MEGA TURR ICAN

厂商 DATA EAST 类型 STG 容量 8M



▲我很丑,但很温柔



▲如果你技术高超,便结局自然……

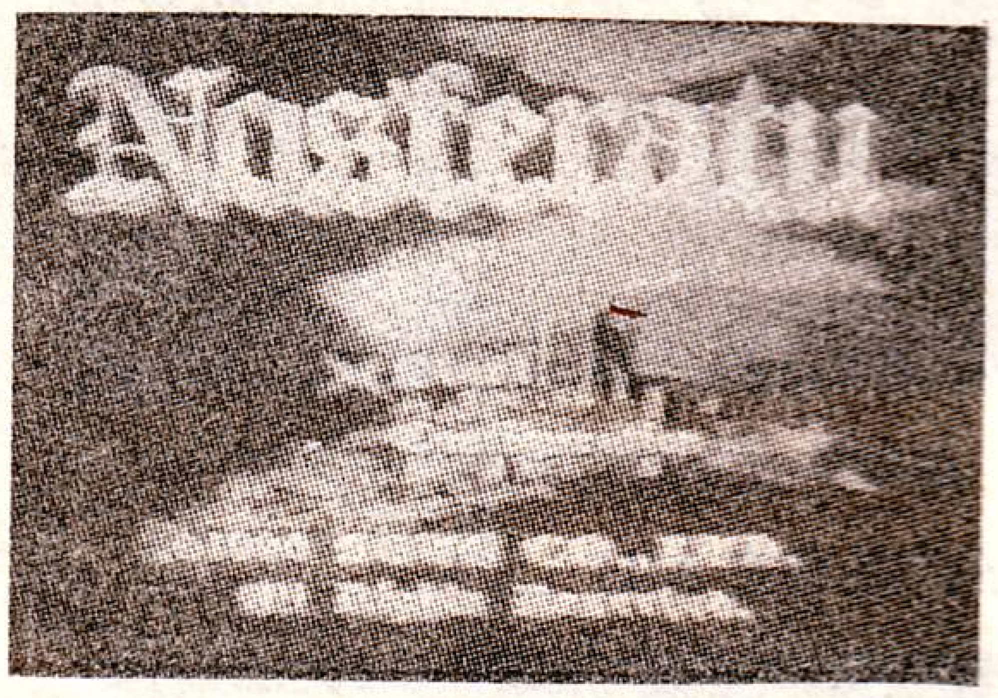
在和平的年代中,邪恶势力仅是人们编造出来聊以打发平静生活的一种刺激手段罢了。但是,在GALRXY行星系中的人们已享受了很长时间的自由与和平的时候,一股真正的邪恶势力正在集结澎涨,恐怖又回到了GALRXY。这股邪恶的机械力量肆意破坏着所有行星,并奴役着所征服的过惯享乐生活的人类。人类在强权的淫威面前,显现出可鄙的懦弱本性。幸好还有一股力量能够挽救这些失落的灵魂,那就是为了自由而战的勇士伯恩·MC·盖尔。老一套的故事又发生了,当伯恩在茫茫宇宙中截收到一种绝望的哭喊声时,他判断出是一名既美丽又年轻的姑娘。他发誓要击败邪恶势力,救出姑娘,并想与之……,这便是正宗的"英雄救美",亦可说是爱情的力量。光明能否战胜黑暗,正义能否战胜邪恶,爱情能否战胜软弱,就瞧你的了。

游戏中有三种武器可换,要多吃以提高POWER,还可用飞索吊在墙壁上前进,也可以把身体团成一团并放高能炸弹来攻击敌人,实在不行了还可用MEGA能量炮来对付群敌,可谓攻击方式多种多样。画面效果也十分壮美,效果音与战斗气氛很融洽,不同难度级、关数有不同的设定。

为了自由,为了爱!

SFC 僵尸男爵

厂商 SETA 类型 ACT 容量 16M



全欧洲流传着这样一个恐怖传说:

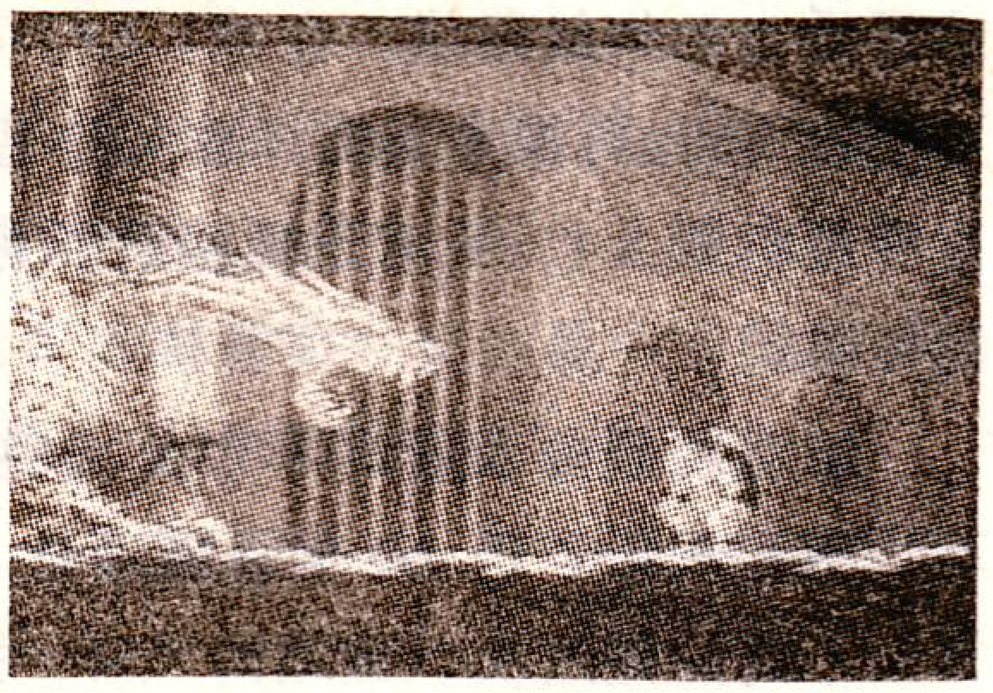
在阴森的古堡中,一具棺木里沉睡着千年恶魔,与吸血鬼相同,有着无法想像的力量和邪恶的心灵。他会在夜间苏醒,为了得到永恒的生命和外表去袭击年轻女性并摄取她们的生命。

现在,这种事真的发生了!作为主角的你,为了救出被恶魔抓走的女友,冒死冲入魔堡,一路打击魔鬼和僵尸而前进。

本节目类似时空之门和波斯王子,必须边解谜一边前进,另外人物的动作十分细腻,背景及音乐效果也令人难忘。实在是值得一玩的ACT冒险节目。

SFC 恶魔之纹章(魔界村·纹章编)

厂商 CAPCOM 类型 ACT 容量 16M



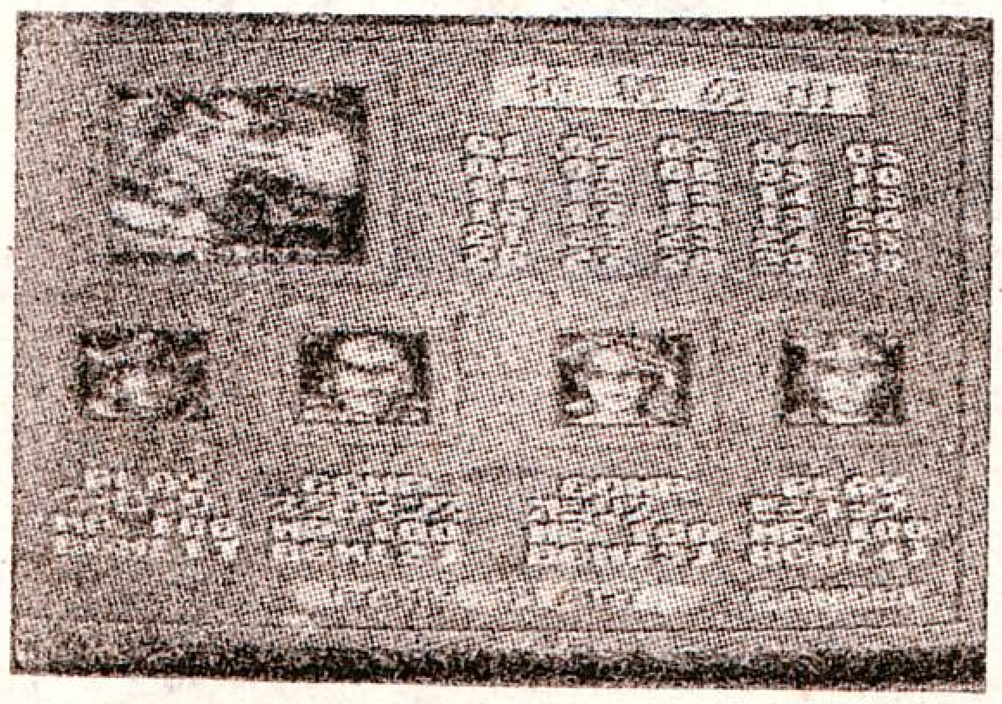
阴暗的魔界是一个弱肉强食的地方,然而也有着自己的秩序,白魔——魔界的支配者对这里实施着残暴的统治,唯一能阻止它的,就是其宿敌红魔!

在CAPCOM的"恶魔之纹章"中,主角以面恶心善的魔族形象登场,在充满诡异气氛的大陆上为追寻魔族的徽章(纹章)而冒险。在各个版面之间可以自由移动,并于旅途中学会多种变身魔法及提升自身的能力。

CAPCOM的ACT是以操作性优良而著称的,本节目的红魔也是一样,在一开始就能无限制地空中悬浮或飞行,并且也有一些特殊本领可以使用。但要过关的话则必须真正做到纯熟的掌握和灵活的运用,这也正是CAPCOM的魅力所在。

SFC 魔兽大战

厂商 日本物产　类型 SLG　容量 16M



在遥远的过去，传说的年代……

魔法大陆该亚是一块和平富饶的土地，千百年以来人们在这片土地上过着安定的生活。

但是和平安定的局面终于被打破了，触犯禁忌的人是冥府的魔导师普鲁斯特，其势力在十数年间伸向各地，所到之处无不生灵涂炭，满目创夷。

风之城的老将军巴伊鲁为了阻止普鲁斯特的野心，求助于命运之城的年轻武将阿利夫，从此揭开了魔兽战争的序幕。以后的数年中，武将乌洛克、魔将尼克罗曼斯、女骑士奥吉莉丝及魔法师比肖可四人分别控制了大陆四分之一左右的势力，展开了旷日持久的战争。

SFC 海格拉斯之荣光——神之赠物

厂商 DATA EAST　类型 RPG　容量 16M



古希腊传说中的伟大人物海格拉斯，在天界某处的神圣主宰。现在，作为主角的你，就要去执行自己的使命，为了神族的光荣而进行拯救世界的冒险。

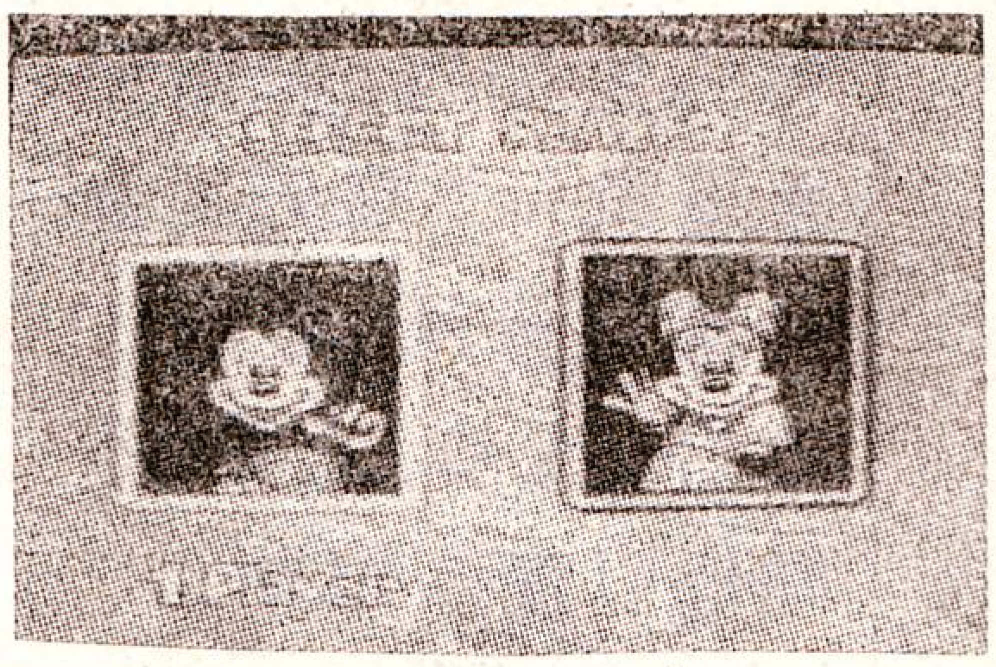
游戏的特殊性在于游戏进行中主角可以随意进出“借用”他人的身体，而这样一来自身的各项数值也会常常发生变化。有时是男性有时是女性，甚至有时会借用动物的身体来行动……如此的系统设计可以说是相当新颖及引人入胜。冒险中的种种事件自然也会随之变化，分成几条不同的主线进行。是一个极富创意的新型 RPG。

为了天神的荣誉！

电玩大排档

SFC 米老鼠大冒险

厂商 CAPCOM　类型 ACT　容量 12M



CAPCOM 做米奇和明妮的系列游戏已有一段历史，今年新推出的续集沿续了以往的风格，加上它一贯拥有的美丽画面，卡通迷应该不会把此节目置之脑后吧？

游戏中有很多创新设计。米奇一开始是无法直接攻击的，必须先把球形敌人踩晕再捡起它来投掷出去，不过不能拿太久否则它就会醒过来…碰到唐纳以后，会从他手中得到吸尘器，按住吸尘器的开关不放就可以把敌人全部吸进去。后面还会有许多新型武器，自己去发现吧！玩厌了单调的 SLG 及火爆的打斗、冒险节目，找来这个轻松愉快的卡通 GAME 换换口味何乐不为呢？

SFC 文　明

厂商 ASMIK　类型 SLG　容量 12M

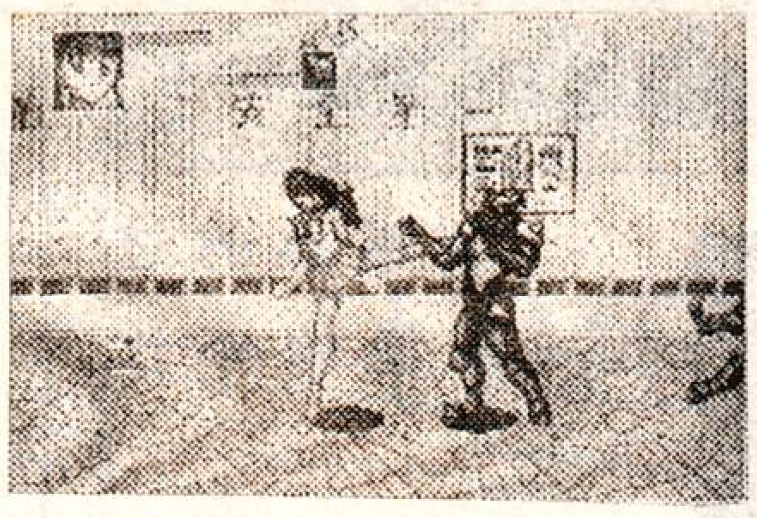
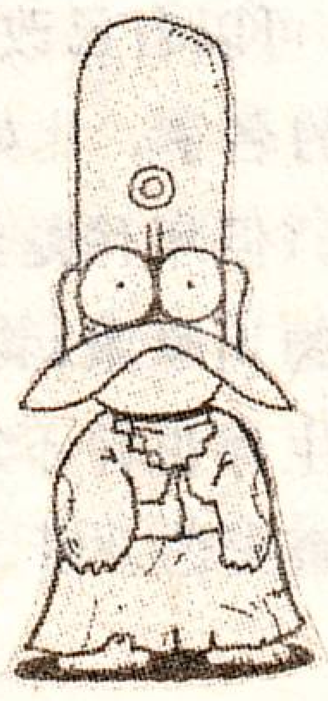


在人类蒙昧蛮荒时代，许许多多的部族从混沌的原始状况走了出来，跟随他们的首领开始建立国家并谋求发展……

阿斯米克在 SFC 上推出的“文明”是 MICRO PROSE 在 IMB－PC 版上同名作品的移植版。游戏开始后可以从日本、美国、巴比伦等十四个国家中选择一国创建自己的文明，可以自己改变元首及国都的名称，也可以直接使用设定的名字。比如选择中国，则元首为毛泽东，首都定为北京；(但年代是纪元前 4000 年，真有点古怪)日本的领袖是德川家康、美国是林肯、罗马是凯撒等等。要维持一族的生存也并不简单，弄不好会在游戏一开始就因食物短缺而灭亡。所以有条不紊的治国谋略是取胜的关键。

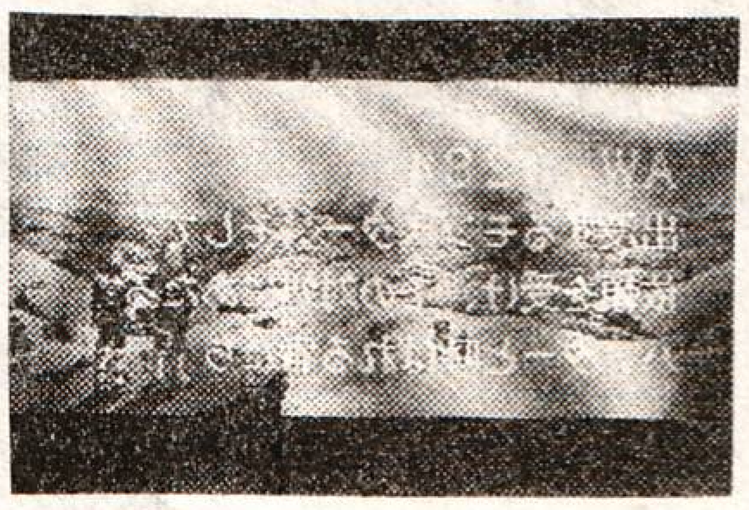
建立你自己的文明体系

GAME BAR

为增加GAME BAR的广泛性和参与性，遂邀张弦、叶伟先生加盟，以期带来新风。龙哥无类乘机逃之夭夭，唯老D忠厚，留作人质，不知何时淘汰出局。	 美少女战士 MD　ACT　6分	 天下布武 MD—CD　SLG　7分
主持人 叶　伟	MD版的"美少女战士"?!令人惊讶的是MD也渐渐开始制作这类"温柔"的作品，正改变着其"强悍"的形象。不过说老实话，这个游戏确实徒有其表。与SFC的同名作相比，动作少了不少，画面也非常简单，实在是很一般的作品。	气势磅薄之作。虽然是1991年的作品，但对于绝大多数刚刚拥有CD—ROM的大陆游戏者来说，还算是一个"新作"。虽然CG画面略有不流畅的感觉，但在镜头的把握上处理得很好。不过这类SLG在卡带中也已泛滥，意义不大。
主持人 张　弦	号称16M的作品。但是，只有6版的内容，且只有单打，真令人怀疑是8M的货色。MD的一贯风格就是不擅长作女性游戏，这次又证实了这种观点。作为动作版来说也非常令人失望，既不够刺激，又动作单调。少女虽不难看，但年龄也实在太小了……	开场具有令人震撼的气势。登场的人物有一千五百人之多，虽然浩繁，但绝不令人有琐碎的感觉。但是游戏的难度太高，可选择的指令亦少，很难找到合适的感觉。音响技术很出色，作战场面亦好。
 老D 别愁眉苦脸，马上淘汰出局。	从制作上看厂家有点漫不经心，对许多细节都不作处理。如果注意这些方面，就不会让人给这么低的印象分。几乎各方面都让玩者不满，不过在日本居然评价不低，真是怪事。	非常典型的SLG，忠实地再现日本战国时代群雄争霸的局面。有CD大容量做保证，画面当然是一流的。不过具体到游戏的指令系统，似乎比"霸王传"等同类节目略逊一筹。







午夜陷井 MD—CD PZG 7.5分	圆桌骑士 SFC ACT 6.5分	梦幻之星Ⅳ MD RPG 9分
无论从哪个角度来说，这都称得上是部“电影”，而不是什么“游戏”。采用的模式是PC机中常用的“解谜系统”。画面程度以及流畅感极好，几乎挑不出什么毛病。只是难度高了一些，如果不知道方法，只能看着少女们横尸街头，实在于心不忍……	看上去很象的移植作品。至少背景什么的还算细腻，看来CAPCOM确实下了一番功夫。但这个游戏也是有人喜欢有人讨厌。笔者属于后者，因为它没有很好地把握住ACT节目应有的内涵，做的实在太简单粗糙，刺激程度也不够。只能算勉强及格。	RPG中的RPG具有王者之气的经典之作。没有玩过RPG的人也会被它的气度所震摄，至于玩RPG的朋友就更应该一试身手了，否则实在太为可惜。它的动画一流，情节非常出色，是绝对不会令人失望的作品。
从美版CD移植过来的日版作品，充分体现了原作高超的扫描技术。图像的动感柔和，配音也很好。但可惜用的是日语，多少令人感觉不够自然。演员们的演技亦十分出色。只是若要救人便无法关注情节的发展，哪有这样的玩法……	没看到过这样设计难度的。随着难度增大，敌人的攻击技术并不增强，而只是加大了敌方的攻击力。也许程序这样设计更为方便？但以此为难未免有些无聊。能同时出现在屏幕上的人物最多也只有4个，是不是太不够火爆了？	绝对优秀的RPG。其精美的效果无论是在MD，还是SFC中都十分罕见。这样的作品即便是作为CD游戏来看也毫不逊色，真是精工细做的产品。比之“光明系列”、“梦幻之星”系列显得更成熟、更有魅力。虽然SEGA的RPG不多，但精品纷呈。尤以这个“梦幻之星Ⅳ”为甚……
基本上对于电影化的剧情画面无可挑剔。但在最基本的游戏性上则几乎没有。试想一个软件没有游戏性，那么做得再漂亮也只是绣花枕头。不过美版游戏向来如此，大概是观念和意识的不同吧。	移植度不高，主要体现在操作时的打斗感觉不强烈，不容易找到街机的感觉。其实节目本身是非常出色的，无论人物造型或背景设计都令人赞叹。若把容量做大一点会不会好些？	情节奇幻而引人入胜，战斗画面也堪称一流，主角和敌人及机械的造型均很优秀。不过对于“大作”的头衔而言，唯一的不足就是难度稍低，流程也不是十分复杂。

GAME BAR

闯关族的家



主持人：仔　龙

又是春节了，照例，仔龙在这里向所有的闯关族拜年，衷心感谢你们的帮助和支持！照例，闯关族的家也要贴一副对联，许个愿。记得有一联写得好“老营老风格　新年新气象”。把它用在这儿再也合适不过了，我想，所有的闯关族和我一样都希望我们的杂志越做越好。在新的一年里，闯关族的家尽力以新的面貌出现，不变的是“服务和参与”。所有的电玩迷朋友们，积极投身进来吧，闯关族的家欢迎你！



包打听

1. 贵刊稿酬为1up，但1up是什么呢？　重庆　张剑

七喜是7up，1up即七分之一的七喜是也。　阿KING

2. 怎样才能拍摄满意的游戏画面照片？　西安　吴光宗

要想拍好游戏画面的照片不容易。许多读者寄来的照片质量都不太好。这里只能简单地讲一下。首先要用三角架将照相机镜头平行对准画面，同时将房间弄暗，别让外界的光进来。相机的快门调到1/4之下。这样就可以拍摄游戏的静止画面了。不过正在进行的游戏的画面，尤其是动作较快的游戏一般相机是无法拍摄的。此外，一定不要使用闪光灯。　老D

3. 我现在最苦恼的是玩电子游戏不被理解，尤其是我父母亲，看见我玩游戏机就生气，怎么办？

上海　杨洁　济南　胡小钢　沈阳　刘衡高

这样的来信我们接到很多，许多读者来信末尾总是加：“千万别让我父母知道”这样的辛酸留言。我很了解你们的处境，因为我上学时也常常这样，总是被父母说别看电视了，赶快用功吧……诸如此类的话，也被骂过好几次。（还挨过打，因为我不是独子。）虽说玩游戏机本身并不是坏事，但如果一天到晚只玩游戏恐怕也不行。也要有些运动、学习、读书、劳动的时间吧！而且也不要总是一个人玩，偶尔也可找些俄罗斯方块、体育类和一些轻松的动作游戏和父母一起玩，不但简明易懂，一家同乐，而且也可以让父母们亲身体验到游戏机的魅力所在。另外是否可以让父母看看这本不成熟的杂志，让他们知道“玩也是一种文化”。

唉，其实父母责骂我们不是爱我们吗？被骂的子女才是幸福的。

——熏风

求贤榜

1.《七龙珠外传》短笛的魔贯光杀炮用哪几张卡片组合？——（200002）上海黄浦区宁波路73号1室。

2.《海豚历险记》如何进入游戏？——（100020）北京朝阳区工体南路3号楼1402室　张烨

3.《吞食天地Ⅰ》当攻下甘宁与鲁肃守的一座城后如何过一条河？——（200032）上海南洋中学高二(4)班　姚炯

4. 如何通过《蜘蛛侠》第二关关底一条漆黑的通道？——（200333）上海普陀区陆家巷43号　刘杨

5.《超惑星战记》如何进入第四关？——（414000）湖南岳阳大学92财1班　刘立

注：答案请直接寄给作者，一为互相切磋，二可以以玩会友。

封神榜

本栏专门刊登游戏攻关的最佳成绩。如果你自以为哪个节目玩得不错，请把成绩寄来（游戏类型不限）。本栏将择优刊登。你能刷新这里的记录吗？

MD《三国志Ⅱ》（光荣），扮刘备，从189年开始（上级水平、史实方式），到194年10月统一天下。——（100850）北京海淀区太平路27号　沈白

MD《三国志Ⅱ》（光荣），扮刘备，从189年开始，（上级水平、史实方式），到196年10月统一天下。——（200001）上海云南中路171号　徐哲

俄罗斯方块Ⅲ（爆炸）

A. TYPE－C(单人顶行):20速开始 320行

B. 单人不顶行:20速开始通关 99速 999行以上满分

C. 爆炸方块:四小时左右通关

100009 《电子游戏软件》杂志 无类

一语中的



致《电子游戏软件》

GAME 集中营——大魔界村

封面彩图——光明与黑暗

新卡快讯——风速英雄

秘技天地——魔法宝石

论尽江湖——热血物语

大视野——三目童子

GAME BAR——格斗三人组

二手货市场——英雄列传

紧急通辑令——魔鬼总动员

——上海 朱捷

求疵录

鄙人对FC《七龙珠ZⅢ》研究颇深,近日见《电子游戏软件》第3期上诸多错误,犹如刺鲠在喉,不吐不快,其一,P_{60}页"揭黄榜"中第1题的回答应为"向左三步再向上二十三步",下一句应为"20号会带你入山洞"。其二,最大战斗力应为"655350"而非"65535",此处疑为打印时漏。其三,P_{61}"龙哥热"对仙豆一题的回答应为20颗而非15颗。 武汉 金扬

《电××》(九四年六月)上《赌神》一文称该节目由台湾CONY公司翻译。据我们所知此卡带是大陆一公司做的汉化,与CONY无关。

《电××》(九三、六)《横山光辉·三国志》一文中称三国志Ⅲ代即天舞·三国志正史。而此两节目风马牛不相及,三国志Ⅲ是光荣KOEI公司的杰作,而天舞则是狼组WOLFTEAM的作品。 北京 幻

留言簿

给"望子成龙"的爸爸妈妈:

你们禁止我玩游戏机,说:"上次只考了85分"。这次我拿了100分,你们却说:"瞧,还是不玩好!"。对不起,我搞地下活动了!

——北京 牛××

给《电子游戏软件》:

早在创刊前的《GAME集中营》Ⅱ,你们就预告创刊号里有"七龙珠ZⅢ"(FC),可创刊号里变成了"七龙珠ZⅡ";你们又在第2期预告下一期里有"七龙珠ZⅢ",可第三期变成了"七龙珠Z外传",第三期又预告下一期有"七龙珠ZⅢ"!你们这不是在玩弄读者的感情吗! 北京 郑艳军

给电玩店老板:

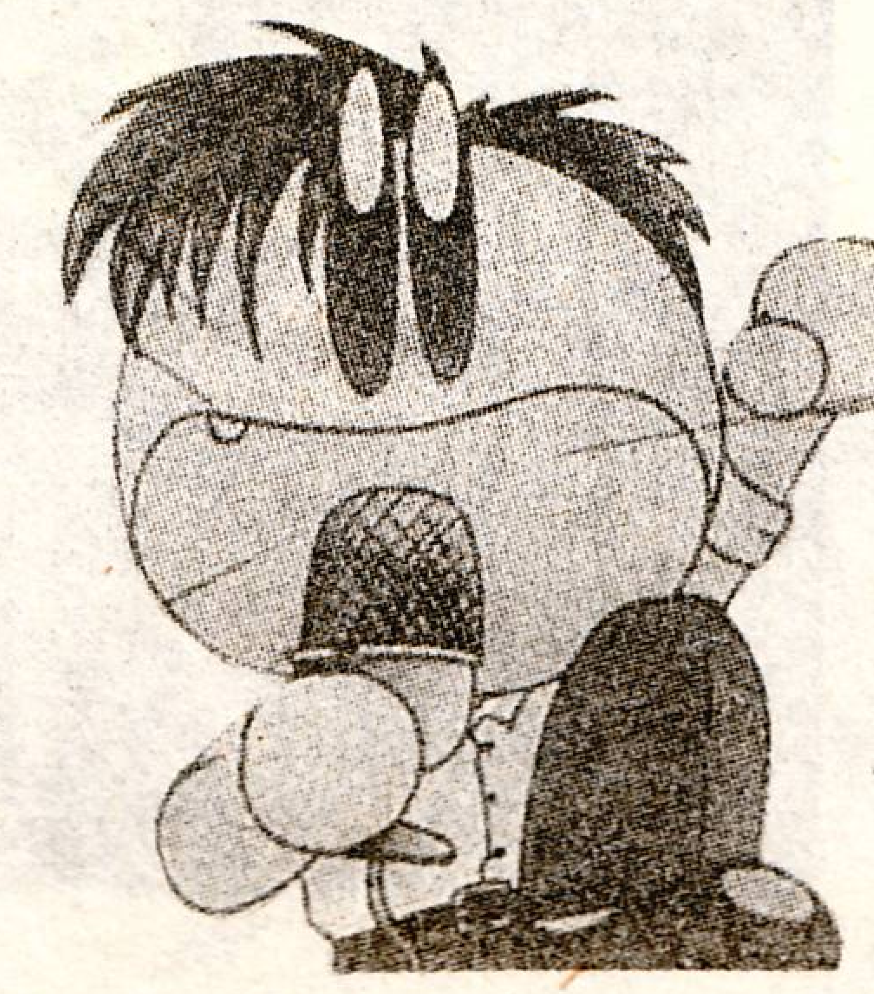
你如果再奸,我将比你更奸!

——一不愿挨刀的电玩仔

给某电玩店小姐:

不要用轰乞丐的眼光看着我,我是顾客!

——一个不懂好问的小"上帝"



给老师:

不要总说电玩不好,尝尝犁子的滋味嘛!

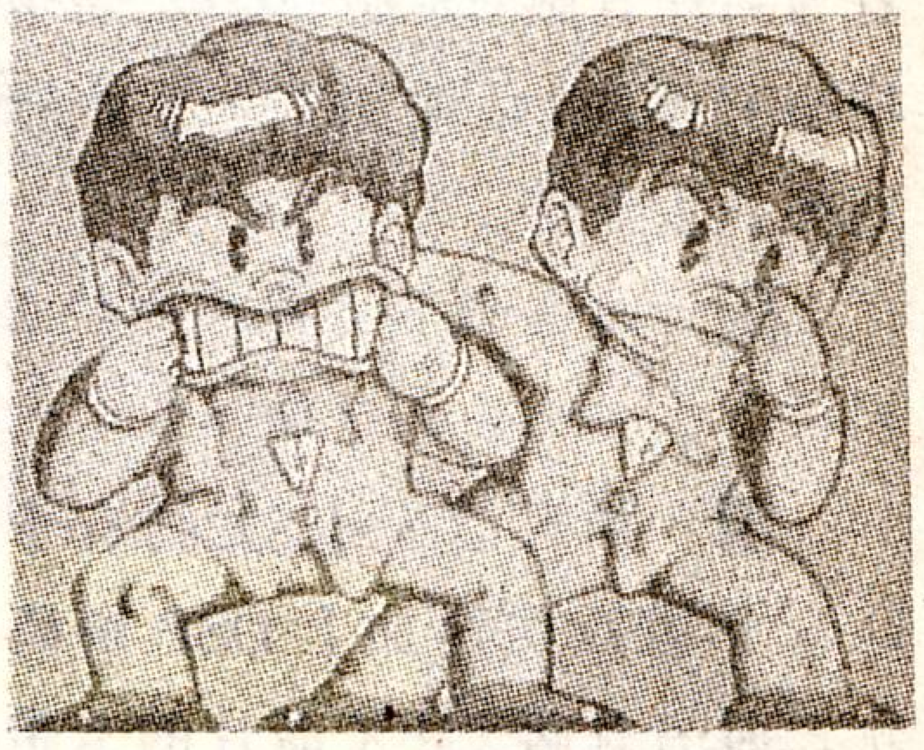
——一个总受批评的调皮学生

给世嘉:

拜托了了,别动不动就推出新机种,好吗?

——一个给拖累拖瘦了的"穷"讲究

龙哥热线



Q 目前市面上的各种卡带如SFC和FC等,是否有保存的期限,能玩多久,有无良好的保存方法?

A 说实在话,我也搞不清目前各种游戏卡带的确切保存期限。不过我手里有几盘八年前的FC卡带,它们的功能正常,与新卡带没有太大差别。所以,我认为,只要温度、湿度(为防止卡带端子底部氧化变质)合适,避免灰尘、发霉、曝晒和强烈碰撞……,保存很长时间应当没问题。

Q ①请问如何辨别变压器的好坏?②任天堂和超级任天堂的变压器可以通用吗?

A ①变压器是供给主机电源的重要配件,大家绝对不要小视这个东西。因为,用了低劣的变压器,不仅主机会受影响,一不小心,还有可以因为变压器设计不良而引发电线走火的危险。但一般人很难从外观判定变压器的好坏,最可靠的方法还是不要省钱,尽量用原装标准配备,至少要用国内外名牌大厂的产品。②完全通用,事实上,日本销售的超任是不带变压器的。

Q NTSC 制主机和 PAL 制主机分别指什么?使用时有何区别? 沈阳 卢伟

A NTSC 制主机一般是原装货,其信号是 NTSC 制式,但国内的电视是以 PAL 制接收信号的。所以用 NTSC 制机配合 PAL 制电视时要加上制式转换器才可。

Q SUPER NINTENDO 和 SUPER FAMICOM 同为超任有什么区别? 哈尔滨 李延车 上海 陈无

前者为超任美版,简称 NES,后者为超任日版,简称 SFC。二者卡带插槽略有不同,必须加工一下才能同时玩美日版卡带。

Q 超任的节目是否都能 COPY 到碟上? 广西 黄仕伟

A 到目前为止,大约有十几个 D.S.P 游戏需要加上 DSP 解码才能玩。而另有两个 FX 晶片的卡带无法磁碟化,即著名的《STAR FOX》和《FX 赛车》。

Q ①MEGA－CD 和 WONDER MEGA 的 CD 盘是否通用?②SEGA 的次世元主机到底是 32 位还是 64 位? 杭州 王磊

A ①是的。②严格说应是 32 位,但 SEGA 宣传为准 64 位也不算大错,因为它有两个 32 位处理器,且目前尚未确认。

Q 94 年第 3 期"海外采风"中的便携式 MD－MEGA JAT 及 NEO.GEO 何处有售? 长春 王海冬 北京 靳磊

A 该栏目已说明是纯阅读文章而非市场介绍。上述两货迄今国内均无专门销售。

Q 世嘉 MDI 和Ⅱ代有何区别? 新乡 曲世财 大连 冬冬

A MDⅡ音频输出系统上作了一定简化,CPU 系统与Ⅰ代相同,由一台 MC68000 及 Z80 组成,在运行游戏时基本速度和发色数是一样的。

Q 如何鉴别世嘉原版卡和翻版卡? 石家庄 郝维维 上海 易名

A 原装卡外观精美,模具做得很细,重要的是原装卡芯片端子顶部有金属小尖,翻版卡没有。此外,原装卡芯是桔红色的。

Q 怎样从卡带知道一盘卡的容量、类型? 北京 新小光

A 从原装卡带盒子上可以找到容量标记。但类型就要凭自己的经验玩玩看了。

Q 我对射击游戏是"面瓜",有没有什么"必胜法"可教? 兰州 邱为民 西安 赵兵

A 要想加强自己的射击游戏实力得从自己的反射神经以及动态视力上着手。虽然人的反应能力有差异,大概总得花一些时间练练才行。街机就得多花些钱,多花些时间,这就是必胜的训练要诀。相对而言,家用游戏机就不太用花钱。可是许多电玩迷又喜欢靠无敌、跳关、半透明等的秘技来爆机,而不是靠自己的努力,这是最不可取的心态。必须能够在一次又一次自机被破坏的过程中,屡败屡战,决不气馁,绝不认输,这才是玩家的最高境界。

Q 如果游戏进度消失了,还可以挽回吗? 北京 赵东光 重庆 陈元

A 不可以。

Q ①听说世嘉要把超任的许多节目都移植过来,是这样吗?②有人说买超任就得买超任磁碟机,MD 磁碟和 SFC 磁碟有何区别?目前国内售价各为多少?SFC 磁碟能不能在 MD 磁碟机上玩?③听说 MD 机在拷贝磁卡时会把卡烧了,这是怎么回事?④编辑部能否代销 MD2 小六键手柄? 昆明 杨铮

A ①MD 和 SFC 各有制作厂家,二者互相没有移植问题。②买磁碟机可减少买卡的钱。MD 和 SFC 的磁碟一样是 3.5 吋盘,但其文件无法通用。③一般不会发生这种事,碟机 Back up 卡带时对卡带不会有损害。④再重申一次,本刊不参与商业活动。

Q ①超任机能否玩世嘉卡,如《三国志Ⅲ》能否在两种机上玩?②市面上 FC 机有几种?③怎么能以最小代价作到既能玩世嘉卡超任卡又能玩磁碟游戏(不能租赁)?④怎样识别原装世嘉机和超任机? 西安 吉祥天

A ①不行。两种主机各有自己的《三国志Ⅲ》卡,不能通用。②FC 是任天堂 8 位主机,包括红白机、小霸王、小天才等。③在拥有两台主机的情况下加买一台双用磁碟机。如果买不起,就给自己一巴掌。④较复杂,以后会专门作介绍。



玩友俱乐部

*胡　阳　男　16　高中　电脑、漫画　北京宣武区北纬路中学　100050
*王　凯　男　17　高中　电玩、音乐　北京市海淀区车道沟8号院3号楼119室　100081
*孟　宇　男　16　高二　电玩、音乐　北京朝阳区双泉堡甲2号3号楼224号　100085
*牛嘉林　男　12　初一　电玩、集邮　北京朝阳区农光东里22楼2门17号　100021
*杨津晶　男　13　初中　音乐、漫画　北京市海淀区翠微中里2号楼1109号　100036
*刘　洋　男　15　高二　电子游戏、乒乓球　哈尔滨动力区林兴路林兴小区1栋5单元511号　150080
*李　刚　男　16　高中　电玩、漫画　上海市府村路51弄1号楼202室　200333
*沈　磊　男　21　中专　卡通、电玩　上海市安国路76号403室　200082
*张　峰　男　18　高中　电玩、流行音乐　上海市岚皋路40弄5号2210室　200061
*陈　天　男　16　高中　电玩、音乐　上海市黄陂南路710弄46号　200025
*王　欤　男　18　技校　电玩、音乐　上海市浦东新区北艾路天池新村11单元202室　201204
*刘凯迪　男　18　高中　音乐、钓鱼　上海市沈家弄路309弄13号404室　200120
*王　骏　男　17　技校　电玩、足球　上海市徐汇区田林七村23号102室　200233
*盛　玮　男　24　大专　电玩、无线电　安徽省安庆市宜城城市信用社(双井街86号)盛冒转　246002
*杜　灏　男　20　大学本科　音乐、篮球　天津市和平区岳阳道24号　300050
*徐　鸣　男　16　初中　TV GAME、音乐　浙江省余杭市临平史家埭路1号403室　311100
*汪　澎　男　19　大专　电子游戏、卡通　吉林省长春市青浦路吉林省行政学院收发室转工大9402班。　130062
*金　扬　男　16　高中　天文观测、踢足球　湖北省武汉大学化学系94级试验班　430072
*王　惠　女　19　高中　绘画、音乐　湖北省武汉市武冒车辆段王忠球收转　430064
*唐　磊　男　19　职高　TV GAME、模型　北京市丰台区西罗园2区5号楼901号　100077
*陈永珲　男　16　初中　电玩、音乐　福建省福州市华林路福寿弄8号1101室　350003
*高　峰　男　21　中专　电玩、京剧　江苏省无锡市体育运动学校(健康路101号)　214031
*孙　亮　男　16　初四　游戏、看书　烟台市胜利路建昌南街2号内9号　264000
*李海波　男　22　中技　GAME、集邮　浙江省丽水地区邮电局封发组　323000
*杜　涛　男　16　高中　看书、音乐　河北省石家庄市河北粮食学校幼儿园　050051
*雷晓君　男　19　初中　电玩、音乐　福建省政和县西大街12号　353600
*任　玮　男　20　初中　电玩、音乐　江苏省苏州市谢衙前38号　215001
*陈晓峰　男　17　中专　电玩、看书　湖南省长沙市回龙山二条巷六号　410007
*孙　亮　男　15　高中　音乐、足球　淄博市(山东省)第七中学　255400
*余小白　男　18　初中　电玩、音乐　江西省南昌市青山湖疗养院　330006
*窦笑笑　男　16　高一　电玩、读书　河南省郑州市七中高一(3)班　450053
*李　庆　男　18　高中　电玩、漫画　陕西省西安市建三公司(和平门外):视秋侠转交　710054
*丁　坤　男　32　初中　集邮、藏书　安徽省淮北市矿山集“野草书屋”　235047
*范晓东　男　25　大学　RPG游戏、音乐　陕西西安市西安交通大学三村三十一舍五〇一室　710049
*刘　畅　男　18　高中　电脑、集邮　成都青羊北路9—16号　邹传杰转收　610071
*蒋　疆　男　16　高中　闯关、漫画　山东省济南市第九中学　250022
*陆　强　男　22　大学　电脑、攻略　北京东城灯市东口同福夹道4号　100006
*施　兵　男　24　大专　游戏、音乐　浙江省杭州市建德路7号2—303　310006
*李海滨　男　22　高中　流行歌曲、电影　河北省张家口市宣化区庙底街55号　075100
*冀海峰　男　17　高中　做模型、电玩　山西省太原市财政金融学校　030002
*雷钦科　男　17　高二　电玩、绘画　四川省重庆市中区江家巷36号　630010
*刘　宇　男　16　高中　游戏机、体育　辽宁省沈阳市和平区天津南街149号2—2—2　110005
*李　冀　男　20　本科　RPG、音乐　上海复旦大学9222信箱　200433
*陈　峻　男　20　高中　游戏、漫画　上海市华东政法学院9302班　200042
*陈　纯　男　17　高中　游戏、武侠小说　上海市浦东新区南码头路451弄40号404室　200127
*金　鑫　男　21　大专　旅游、电玩　上海市虹口区凉城路凉城二村76号401室　200434
*王　雷　男　12　小学　游戏、音乐　沈阳市皇姑区新新小区7号楼321室　110032
*吕　航　男　19　高中　打机、看书　陕西省宝鸡市经二路121号文物商店　721000
*顾晓军　男　22　本科　游戏机、汽车　上海市虹口区梧州路277弄24号　200080
*阅　男　18　高中　GAME、绘画　成都市督院街30号四川省政府唐朝佐转　610041
*Andy　男　20　高中　电玩、拳击　上海市普陀区岚皋路166弄38号101室　200062
*徐海波　男　23　中专　电游、音乐　北京市东城区和平里煤炭科学研究总院条件处
*求　简　男　18　大专　RPG、ARC　上海市天潼路728弄41室　200085

玩　友　俱　乐　部

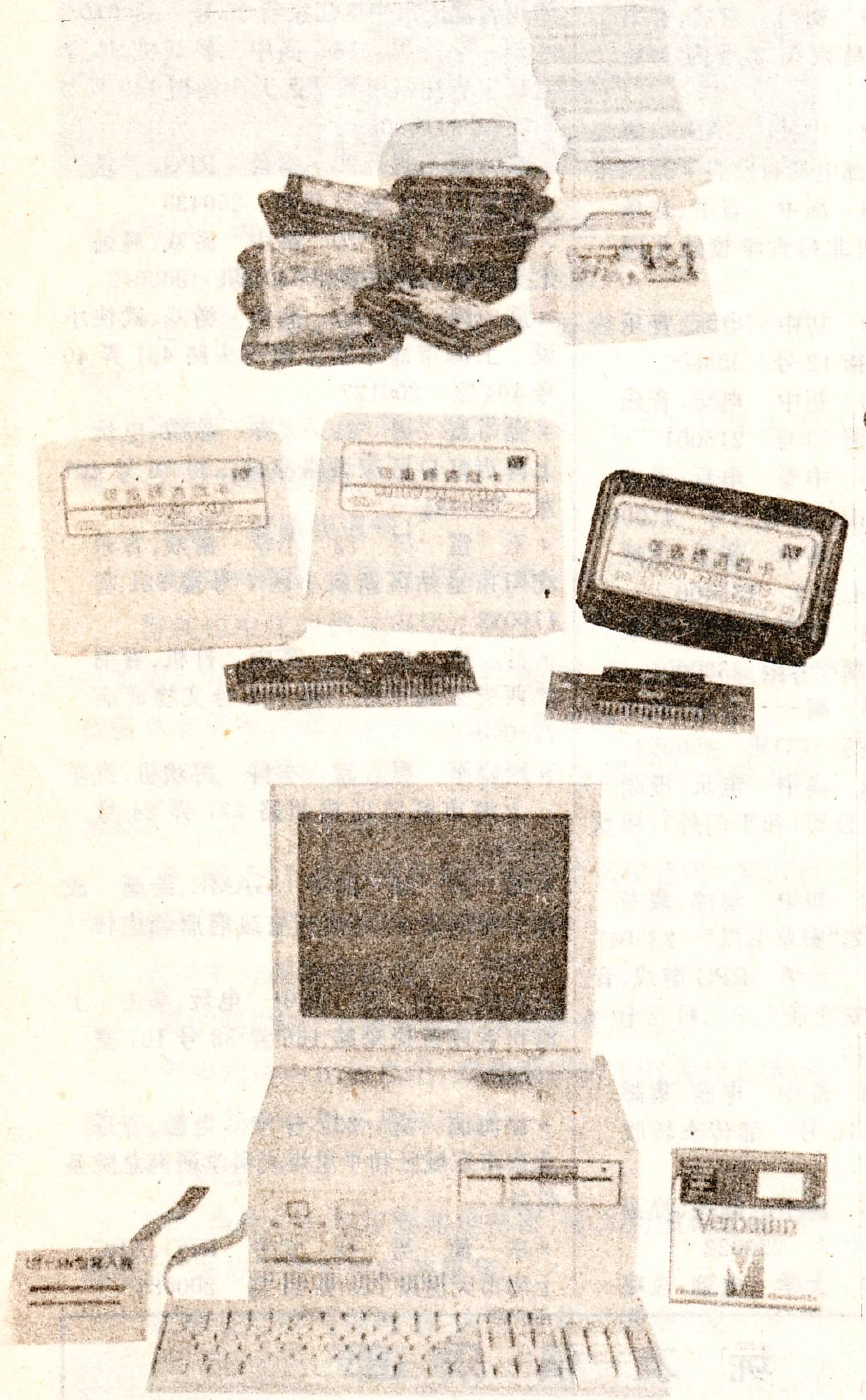
姓名		性别		年龄		学历	
爱好	①	②		邮编			
地址							

- 自95年开始，本刊将设“玩友俱乐部”。为广大闯关族免费刊登求友信息。不分男女老幼，大家可以物以类聚，相互写信联系。
- 请剪下表格填妥后寄到“北京东城区沙井胡同15号电子游戏软件玩友俱乐部收，100009”
- 凡资料不全或文字暧昧不明，本刊有权删改或拒登，以维护信誉。
- 爱好只可两项，文字要简明，如“登山、音乐、逛街”等

LIT 可重录型游戏卡

家庭游戏机游戏、学习及街机

LIT 可重录型游戏卡及复录设备系列产品



普通游戏卡，即使你买很多盒，所能玩到的节目也是有限的，并且玩旧的卡带也没多大用处了。

LIT 可重录型游戏卡，当你上面的节目玩旧了，可以拿到经销商处洗掉上面的旧节目，再录上新的，如此反复。

该产品有用于任天堂类 8 位家庭游戏机 A、CO、C1 和用于世嘉五代 16 位游戏机 S1、S2 等几种型号，其主要区别是容量不同，即每块卡每次存储的节目多少不同，你可根据需要选择。

复录设备包括计算机、写入机、擦除器及操作软件几部分，由于是针对非专业人员设计的。所以使用非常简单。复录设备有 P 型和 SN 型两种，P 型只可对任天堂类 8 位游戏机可重录游戏卡进行录制，如 A、CO、C1 卡，SN 型除具有 P 型功能外，还可录制世嘉五代 16 位游戏机 S 型可重录游戏卡。

在经销商处进行节目录制时先用擦除器将 LIT 卡上的节目擦除掉，然后插在写入机上，只需几分钟时间，便可将你所选的节目录入 LIT 卡，经销商处有很多新游戏和学习节目供你选择。

有游戏机
怎能没有 LIT 卡

我公司研制的街机可重录电脑板及投巨资开发的C卡用中小学学习软件将在近日与用户见面

李氏科技发展有限公司出品

地址：陕西省宝鸡市金陵路 21 号　邮编：721001　深圳分厂：深圳市宝安区西乡新安五路 77 区 25 栋
业务电话：0917－211261　219789　　邮编：518102　　业务电话：0755－7900837

94 年杂志读者评刊表

1．你第一次购买本刊的原因是：
□偶然看见 □封面吸引 □朋友介绍 □被某一篇文章吸引 □其他原因____

2．至今为止，你手中拥有本刊：
□GAME 集中营第一辑 □GAME 集中营第 2 辑
□电子游戏软件 94 年第_ _ _ _ _期

3．你购买本刊的方式是：
□向编辑部邮购 □向邮局邮订
□零售 □其他方式

4．你看过本刊之后，对本刊的处理方式是：
□好好收藏 □随意丢在一边 □扔掉
□作二手货处理 □借送给朋友看(_个朋友)

5．除电玩之外，你还有哪些消费(可复选)
□漫画 □卡拉 OK □音乐 □电影
□书籍 □录像 □体育或旅游或跳舞

6．除本刊外，你手中还拥有何种电玩资料，各多少本
□ □ □

7．你手中拥有何种机型(可复选)
□任天堂 □世嘉五代 □超级任天堂
□IBM－PC □街机 □Gameboy
□Gamegear □其他______

8．你最喜欢的三种游戏类型(在□中填序号)
□RPG(角色扮演类) □SLG(模拟仿真类)
□ACT(动作类) □STG(射击)
□SPG(运动类) □TAB(桌上游戏)
□RAC(赛车类) □ADV(冒险类)
□ETC 其他______

9．你选择游戏软件的考虑因素是(可复选)
□游戏种类 □价格
□制作厂商 □内容
□杂志消息和介绍评论 □朋友推介
□广告 □商店展示

10．你玩游戏的态度是：
□速战速决 □尽量找时间玩
□有时间就玩 □细细品味 □看游戏而定

11．你购买本刊是为了：(可复选)
□用作购买硬件和软件的指南
□用作攻关指南 □了解游戏知识和动态
□获得本刊提供的服务

12．你认为本刊的封面哪一期最好？
□GAME 集中营第一辑 □GAME 集中营第 2 期
□电子游戏软件第____期

13．你认为本刊的彩页哪一期最好？
□GAME 集中营第一辑 □GAME 集中营第 2 辑
□电子游戏软件第____期

14．请你从本刊的以下栏目中
□天堂任鸟飞 □世嘉世家 □街机仔
□PC 游戏室 □蓦然回首 □秘技天地
□游戏新闻眼 □新卡快讯 □大视野
□海外采风 □闯关族的家 □二手货市场
□电刑室手记 □游戏阶梯教室 □广告
□GAMEBAR □游戏漫画(街霸) □玩友俱乐部
选出你最喜欢的五个栏目：
1.________ 2.________ 3.________
4.________ 5.________
选出你最不喜欢的三个栏目：(必选)
1.________ 2.________ 3.________

15．你最喜欢的三篇文章(包括攻略)
1.________ 2.________ 3.________
你最不喜欢的三篇文章(包括攻略)
1.________ 2.________ 3.________

16．你认为本刊的编排方式：
□非常好 □好 □勉强可以 □不太满意

17．你认为本刊的价格
□非常合适 □还行 □勉强可以
□太贵了 □其他意见

18．你认为本刊该加强哪些部分呢？(可复选)
□封面 □封底 □内容 □印刷 □美编
□纸张 □广告 □服务

19．你最想本刊刊登的三个游戏节目是：
1.________ 2.________ 3.________

姓名________ 性别________ 年龄________
职业________ 邮编________ 地址________

苏州港龙电器商店

岁末疯狂大酬宾　　以批发价直销

地址:苏州市民治路 11 号　　邮编:215000

MD 卡类:有 * 者均为原装有大壳及说明书

* 太平记	8M SLG	85 元	日本幕府时代的战略游戏
魂斗罗	16M ACT(双人)	119 元	94 年最新动作强卡
* 欧陆战线	12M SLG	295 元	二次大战苏德战略、光荣公司自大战略 Ⅱ 后又一力作
* 太阁立志传	16M SLG	295 元	日本幕府时代的战略
* 新创世记	16M RPG	390 元	世加最新 RPG 力作
* 战神传说	16M SLG	390 元	94 年最新战略力作
* 梦幻之星 Ⅳ	24M RPG	340 元	世加 RPG 名作
泡泡龙 Ⅱ	8M ACT	75 元	94 年美国新作,人物可爱,动作有趣
* 神奇小子 Ⅱ	8M ACT	90 元	世加动作名品,色彩鲜艳,难度适中
* 女神转生	8M RPG/ACT	95 元	动作中有 RPG 美女骑士,独创野兽魔境
* 摩洛哥赛车 Ⅱ	8M SPT	100 元	世界 16 站 F1 赛车,各国赛道真实再显
* B. O. B. 战士	8M ACT	90 元	机械战士独创外星基地
* 恐龙兄弟 Ⅱ	12M SLG	260 元	一种以控制恐龙的战略游戏
* 摩登家庭	8M ACT	90 元	美国最受欢迎的卡通片改编,人物生动有趣
* 铁拳之道	8M ACT	90 元	散打拳击力作,可俩人对打
* 大混战	8M SLG	150 元	战术团队的形式,指令简单,操作容易
饿狼传说 Ⅱ	24M ACT	150 元	SNK 名作,世加完全移植
世界英雄	24M ACT	150 元	SNK 又一名作,完全移植
OUT RUN 赛车	16M SPG	140 元	世加少有的两人同时比赛的赛车
桌球	8M SPG	69 元	世加版桌球,画面真实
* 斗技王	8M RPG	90 元	本 GAME 改自日本名漫画孔雀王,千万不能错过
16 人街霸	40M ACT	290 元	世加超大容量 GAME,完全移植,所有机种都可使用

游戏机类:

超任(美版)主机	990 元	世加机	550 元
博士 Ⅳ 16M	1850 元	制转器	150 元
金霸王 32M	2500 元	手柄	120

世加 CD 机(可放普通 CD、CDG、世加 CD GAME)　　1990 元

32x 附加器(可使世加机升级为 32 位,94 年有 16 个 32x 共用 GAME 6 个是 CD 版本)　　1950 元

超任磁碟游戏有二千种,一百片以上 6 元/版,万胜或 SONY 碟 12 元/片,另有超任 CD 片三张 2000 元内,所有超任游戏,可用电脑拷贝,供各地商户或个人营业使用,另有大量星际,电视游乐报导,日本任天堂通信,霸王等专业游戏杂志,欢迎定购。3DO、世加土星机,SONY PS 机和专用 CD 碟均可定货,详情来函

星际杂志,特价发售,15 元/本全部彩印,126～139 期,均有货,128 页各种软硬件介绍新卡快讯、攻略天地等,是各位机迷的珍藏,万勿错过

款到发货,卡、CD 一律十元邮费,机器二十元邮费,杂志免邮费

开户银行　苏州中信实业银行苏州分行　　帐号　704－01226280002

传真电话　(0512)　7265955　　收款人:叶　威

福州双先贝电脑
竭诚为电玩迷服务

我公司位于福州烟山脚下，闽江之滨，地利人和。由致力我国电子游戏事业已十年、著名的傅瓒先生（90坦克、93超级魂、烟山杯围棋、“一点通”…）主帅，力求为广大游戏机迷提供最好的服务。办理各种最新游戏机、卡、电脑游戏快件邮购、定购业务。详细目录函索（请附邮票）即寄。另有独创3合1语音芯片（内含“我爱你”、“好极了”、“发财了”三段话，适合加装在洋娃娃、储蓄盒、财神不倒翁等玩具礼品内，也可用来给掌上机等各种电器加上语音）每片3元，10片起寄，批量面议。

地址：福州六一南路113号　电话：3447030

联系人：付先生　黄小姐

技贸双先　快捷周到

薄利多销　品质一流

诚征全国经销商

隆重推出超任系列

超级任天堂游戏机

超任博士磁碟机

超任光碟机

超任游戏节目光盘

超任仿火箭炮电光枪

特推 超任与街机转换器

我公司是从事电子电脑及开发的单位，现已连续三年被地、市有关单位评为“重合同守信用单位”，且直接与香港有业务联系，所有货物均为一手货，质量绝对保证，凡在我部购买的货物一年内保换，终身维修。

另本部附有超任光碟游戏节目单（简繁体）、PC机工具、系统、编辑、游戏等软件，函索目录请寄20元并赠送一套自选软件或超任软件游戏（包括磁盘）。

名　称：**侯马四通软件部**

地　址：**山西省侯马市建材厂一楼**

（市中心交通岗东南侧）

电　话：220958　223892

邮　编：043000

货比三家谁最好
请到西艾看一看

北京西艾商行是一家游戏机专营店，批发、零售各类游戏机、卡及附属设备，品种有世嘉机、超任机、磁碟机、世嘉CD机、3DO游戏机，NEO.GEO游戏机及各类游戏节目，同时还提供出租游戏机、卡、换卡、换机、换CD、订购、代销、邮购等多项服务。

新卡预告

魂斗罗170元/盘　侍魂590元/盘

16人街霸260元/盘　战斗传说380元/盘

新创世纪350元/盘

地址：海淀区中关村南路甲1号（海中市场对面）

联系人：吕京友　电话：2562211—2188

BP：126呼89635

特告

本店春节期间大酬宾（1月20日～2月20日），欢迎广大闯关族惠顾，您可能会有意外收获。

品目齐全　服务周到

精博电子娱乐祝各位 玩的开心 迷的萧洒

新年之际，精博电子将为广大新老顾客，提供系列的酬宾活动。

1. 无论您从什么地方买的游戏卡，均可在本店交换！

2. 凡一次消费在千元以上的朋友，都可得到本店的九折优惠贵宾卡。

3. 只要您同时购买机卡，即可在本店享受免费换卡的大优惠（即日起一个月内，持广告购买）。

备有各种最新游戏卡（可邮购、价目表请来函索取）经销各种新型游戏机、各种附设、攻略秘技、代办二手货、订货、换卡、批发等业务。

最新机种世嘉土星32位游戏机！订货价5980元。

寒假期间持三好学生证书购买，每套机卡优惠50元。

地址：崇文门饭店对面春帆精品店内

电话：(01)—7025980　邮编：100062

BP：2562200呼1778　4261188呼31555

二手货市场 二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写（为便于电脑登记，复印件和自制表格无效！）。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证或父母身份证的复印件！来稿请寄"编辑部二手货市场"收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。凡无证件复印件者恕不刊登。

2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。

3. 尽量标出所有物品的价格。

4. 只对个人广告，商家恕不刊登。

5. 任何商业行为，恕不刊登。

出让/征求

联系人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

湖　北

转售：4合1（天使之翼、罗马竞技场、机器战警4代、洛克人5代），4合1（GOAL、TWO、泡泡龙、街霸IV、马丽转盘）

陶思新　地址：湖北省宜昌市西陵区港窑路3号钢琴公司宿舍3单元3楼　443003

出让：六合一（街霸二代、魔法总动员、无赖战士、立体PC人、眼镜蛇、红绿战士，80元），四合一（九人街霸、野战排、烈火Ⅲ），争霸（80元），火炮DEC（30元），小霸王.690型游戏机，带无线发射（九成新，100—120元）

求购：大战略、格斗四人组Ⅱ代、光明与黑暗Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ代。

程俊　武汉市桥口区陈家墩小区16栋2单元3楼3号　430035

征求：PC：暴力辛迪加、欧陆战线、三国志（Ⅲ IV）、中国决战日本。

出让：DOOM 5D（毁灭93版）、DUNE Ⅱ（沙丘Ⅱ）、疯狂主宰、九五真龙、魔界召唤、大航海时代、新美女拳、三国志（格斗）、TANK、三国演 义（智冠）决战中国海、93弹子球

周玮　(0715)323359　湖北咸宁地区外经委国贸公司　437100

转售：4合1（机械战警Ⅱ、异形铁人、激龟忍者传、中东战争），4合1（恶魔城、北斗神拳Ⅱ、未来战士、热血硬派、各100元）

交换：同上两盘4合1。希望换取三国志Ⅱ——霸王的大陆，七龙珠Ⅲ IV2合1，七龙珠Ⅰ Ⅲ2合1，全部热血系列的4合1

刘靖　湖北省武汉市二十五中学高三(5)班　430071

转售：可调游戏速度，兼容一切FC卡的任天堂改制机一台（副机可加MIC）。FC卡：3合1（飞龙、高速飚车、隐形战机），小魔女3合1；泡泡龙；荒野大镖客八合1；忍者龙剑传Ⅲ超强21合1。

求购：世嘉机一台。

罗焰　293831　湖北黄石石灰窑区田家墩 304 栋 21 号　435001

求购：世嘉一台。三国志Ⅱ(光荣版)。FC 卡：三国志——霸王的大陆(及说明书)。

转售：战斧、三人格斗组(每盘 55 元)

曹海　(027)5849572　湖北省武汉市二十九中学　430030

转售：IBM—PC 原版游戏银河舰队(全新，附密码图，说明书，4HD)60—70 元。

涂鼎　(027)5894064　武汉市中山大道 412 号 2 门 2 楼

湖　南

转售：龙虎拳，战斧Ⅲ、火枪英雄，2 合 1(光荣三国志、音速小子)，格斗四人组Ⅱ。

求购：超任机和卡。世嘉卡：超级忍Ⅱ，阿拉丁神灯和 SEGA 的 MDⅡ键。

周杨　(07402)239368　湖南省怀化市人大华达贸易公司　418000

转售：任天堂卡三合一(忍者神龟Ⅲ、帝国战机、快乐洋枪Ⅱ)

求购：世嘉机、卡。

交换：用三合一换我没玩过的 FC 卡

罗湛　229365　株州市轮胎厂 1 栋 601 号　412000

广　东

出让：世嘉卡：5 合 1(音速小子 2，V 型战机，超级空中飞狼，妖子·迪克追踪，220 元)；4 合 1(格斗三人组，空战克星，武装雄鹰，快打拳头，180 元)；(饿狼传说，魔王连狮子，2 合 1，160 元)；宇宙格斗王(50 元)，蜘蛛人原装盒(60 元)。

许勇君　255052　广东省茂名市红旗北路 10 号大院　525000

出让：枪卡(9 合 1)(无卡壳 5 元)；三合一(快打旋风四化工 12 人)，双截龙Ⅲ代，脱狱Ⅰ代(150 克)；手掌俄罗斯方块机(经改装缩小 45 元)。

深智勇　广东新兴新城镇建设路 64 号　527400

广　西

转售：世嘉卡：三国志列传，格斗四人组，杰克逊和空战克星 2 合 1，FC 卡：火之岛，3 合 1(帝国战机、忍龟Ⅲ、快杰洋枪)4 合 1(五人街霸、变形坦克、变形龟、雪人兄弟)饿狼传说，(踢王、外星战将，双截龙Ⅲ代、魔鬼总动员)等四合一。

求购：世嘉卡。亦可换

张日明　611323　广西桂林地区灵川县教育印刷厂　541200

出让：超级任天堂游戏机(九成新)(附街霸Ⅱ)

征求：超级任天堂、电脑游戏的攻关秘技《少年同志》93 年 5 月前的。

郭德雄　(0772)338143　柳州市汽车厂　543005

江　西

求购：世嘉游戏机一台。FC 卡：吞食天地——三国外传，三国志Ⅱ——霸王的大陆，赌神。

转售或交换：任天堂卡：4 合 1(街霸Ⅱ、火炮、兔宝宝、蝙蝠侠、闪电侠)，4 合 1(彩虹岛、赤影、工基地、特种部队)。

丁军华　江西南昌新溪桥 6 村 44 栋 1 号 17 户(原 1—80—6—8)　330024

求购：笑傲江湖，南宋英烈传，中国之心，兔子罗杰。

转售：如来金刚拳，美少女工厂。中国象棋，侠客英雄传，大富翁，变形金刚，四川麻将。

交换：用上述“转售”交换“求购”

刘继海　江西省南昌市站前西路 37 号 1 栋 4 单元 307 室。

四　川

征求：超级任天堂游戏机及三国志Ⅱ、战龙Ⅱ、战斧Ⅱ、大战略Ⅱ。

唐志　四川化工总厂 5 村 24 幢 8 号　610300

求购：MD，光明与黑暗Ⅱ、大战略Ⅱ、三国志乱世群英、忍者武雷传、(能记忆)。

转售或交换：究极虎

张利军　四川省自贡市自流井盐厂真空制盐分厂　643000

求购：霸王的大陆或诸葛孔明传

交换：现有 75 合 1(忍者龟Ⅱ、恶魔城Ⅱ、冒险岛、企鹅与蜘蛛、雪人、小蜜蜂画面选关及射击、打猎、警技三项枪卡游戏)。

陈培军　成都市大弯中学　610300

交换：本人有 FC、三国志一代的 4 合 1(中华大仙、双截龙四代、圣斗士星矢、眼镜蛇指挥官)欲换诸葛孔明传和七龙珠二代。

黄上　重庆市沙坪坝区下中渡口 49 号　630030

出让：世嘉卡三国志、乱世群英、蜘蛛侠与超人、太阳神之子、蝙蝠侠Ⅱ、再战风云、索尼克Ⅱ、魔术师传奇、原始人救美，以上节目为 8M 卡。

另售：世嘉机一台(七成新，台湾产，一手柄略有接触不好，价格为 300 元以上)。SEGA 卡索尼克Ⅱ、格斗四人组Ⅱ 24M、中国象棋，220 元。

黎岗　224951—2851　四川省自贡市鸿鹤化工总厂检修车间　643000

交换：现有世嘉卡 4 合 1(战斧Ⅱ)、唐老鸭、宇宙格斗士、连狮子)、2 合 1(迈克杰克逊、空战克星)、2 合 1(圣剑屠龙、霸王摔角)、反爆特动队、格斗组二代、暴力克星、忍Ⅱ、异形风暴、西洋封神榜、西部牛仔、西曼、世界末日Ⅱ、人间兵器Ⅱ、光明与黑暗Ⅰ、火枪英雄等。

欲换：各种记忆卡。

丁小虎　成都市人民北路家宿三十五栋一大门　610081

求购：有六个按钮的世嘉游戏机一台(便宜无损)

转售：圣火徽章外传及其说明书

苏烈　(0838)224418　四川省德阳市长江西路 78 号唐朝良转　618000

转售：8 合 1(小精灵、坦克、火箭车、火凤凰等)(100 元)，10 合 1(全套枪卡，95 元)，一支圣斗士牌连发手枪(30 元以下)21 合 1。

求购：任天堂卡：柯拉米，七龙珠 2、4 代，热血新记录。

方文林　2800152　重庆市金属材料公司解放西路158号　630012

出让：世嘉卡、爱登家庭（全新90元）、幽灵（90元）、饿狼传说（80元）、米老鼠二代（60元）、骷髅王战记（50元）、忍者神蛙（60元）》超级忍、影忍舞2合1（60元），光明与黑暗一代（100元），圣骑士战记（100元）、原子械记童（30元）、蜘蛛侠二代（80元）、万兽之王（100元）《INDIANAJONES》（60元）

王怀志　722117　四川省温江县实验小学　611130

出让：超级任天堂游戏系统一套：日本原装超任游戏机、超任博士三代32M磁碟机各一台，红外无线手柄和有线手柄，超任万用碟机双线火牛、制式转换器、带各类节目磁碟一百三十张以及专用碟柜总价值八千二百元转让价六千元，系统九成半新。

杨军　（028）3338181—31521　四川成都市红星路二段二十号天伦宫娱乐有限公司　610016

交换：鳄鱼先生（原版）、赌神，希望换取SEGA卡：三国志Ⅱ（中文版）

李春文　722568　四川省成都市温江县柳城镇东大街115号

转售：SEGA卡：暴力克星、忍者Ⅱ，球类（足球、篮球、排球）三合一，沙漠风暴。（七成新，110—130元）

董健　四川峨眉铁合金股份有限公司五分厂　614222

转售：世嘉卡：蛟蛟蛟、格斗四人组、生物战机、2合1（饿狼传说、日式快打）、超级大战略Ⅱ、忍者武雷传。

欲换：2合1（迈克尔·杰克逊、空战克星）、兰博Ⅲ、光明与黑暗Ⅱ、暴力篮球、影武者、四天明王。

吴克渝　四川重庆嘉陵集团大石村325—4—1　630032

征求：世嘉五代游戏机一台，要求手柄上有ABC的连发和单发。SEGA卡：三国志Ⅰ。

吴刚　四川省重庆市北碚区军药三厂。　630700

求购：任天堂卡：柯纳米世界、勇者斗恶龙、九人街霸、不动明王传

刘可千　四川德阳二中高95—3班　618000

交换：现有世嘉合卡：3合1（孔雀王Ⅱ、宝石方块、战斗机）。4合1（异形风暴、音速小子、狒狒传说、森林守护神），4合1（战斧Ⅱ、快打拳头、格斗三人组、异形风暴），欲换：一些我没玩过的世嘉单、合卡。

徐文超　（028）4446154　成都西安中路三巷三号　610000

转售：FC卡：18合1（赤影、Z基地Ⅱ、特殊部队Ⅱ、花式撞球等，八成新，65—80元），8合1（沙罗曼蛇、赤色要塞、绿色兵团、彩虹岛、荒野大镖客、翼人等，八成新，80—100元），4合1（双截龙Ⅱ、魂斗罗Ⅲ、忍者龙剑传Ⅱ，80—100元）

陈明崇　（0832）223311—宣传部　四川内江市油建公司机关宣传部　641003

求购：光明与黑暗Ⅱ（50元）。

交换：战斧Ⅲ换忍者武雷传说（最好有说明书）。FC卡3合1（小魔女皮皮、双截龙Ⅲ、激龟Ⅰ）换月风魔传。

转售：以上3合1，超级玛利Ⅲ（各50元）

许剑　重庆市南开中学高97（2）班　630030

出让：全新世嘉五代机一台（带CD口，六键双手柄，电源，附卡：超级忍，4合1，赛车。

田宇　（028）4454480　四川成都建设路9号附2号　610051

转售：4合1（九人街霸、热血格斗、沙滩排球，九成新，160元）

求购：三国志Ⅱ——霸王的大陆，4合1（松鼠大战、圣斗士Ⅱ、鸟人战队、麦当劳），也可用它交换七龙珠Ⅲ）。

杨魏　四川省大邑县晋原中学高三（1）班　611330

陕　西

征求：FC，三国志——霸王的大陆或光荣三国志

宋杰　西安市西郊西安石油化工厂　710077

求购：2合1、七龙珠ⅠⅡ代。

转售：四合一（松鼠大作战、脱狱Ⅰ、星际魂斗罗、飞天魂斗罗），九人街霸。

交换：把转售的交换求购的。

王彬　西安市新城区红会街22号—3—5—1　710004

出让：三国志——赤壁之战（50元），4合1：猫捉老鼠、雪山兄弟、街霸二代、斧王（80元）

征求：热血足球、北斗神拳（5代）、诸葛孔明传、快乐的机器人大战、赌神。

李卓俐　（029）7210839　陕西西安北大街副131号　710003

转售：七合一（魂斗罗Ⅱ、激龟忍者传Ⅱ、双截龙Ⅲ）（70元）；野狼（枪卡，35元）；踢王（30元）九人街霸（70元）；99合一（主要游戏：魂斗罗Ⅰ、沙罗曼蛇Ⅱ、绿色军团，（40元）

徐卫华　3267152　陕西西安碑林区交通大学家属区二村40舍106室　710048

出让：世嘉，超任双用MGH磁碟机。（16M，一切功能正常，可拷20张世嘉磁碟）。

交换：MD卡：格斗四人组，X人二盘，欲换MD及任天堂的各种SLG及RPG节目卡带。

唐斌远　（029）5254163—2592　西安市15号信箱165分箱　710000

甘　肃

转售：FC卡：眼睛蛇直升机、大坦克、古文明之战，4合1（泡泡龙、绿色兵团、太空战斗机、高速飚车），29合1（忍者龟Ⅱ、王子外传、新人类等）。

欲换：MD卡：超级忍Ⅰ、Ⅱ、战斧Ⅰ，变幻战机。

刘锋　8481732　兰州市城关区付家巷100号404室　730030

《电子游戏软件》94 年总目

*:G 表示《电子游戏软件》试刊《GAME 集中营专辑》,如 G1 即〈GAME 集中营〉第 1 辑。前面为期数,后面为页数,如 3·14 则为〈电子游戏软件〉第 3 期第 14 页

天堂任鸟飞

勇者斗恶龙Ⅴ(SFC) G1·4
赌神·双六(FC) G1·12
赌神(FC) G1·29
赐王(FC) G1·16
天舞三国志(SFC) G1·23
吞食天地Ⅱ——诸葛孔明传必胜攻略法(FC) G2·4
三国志Ⅱ——霸王的大陆(FC) 1·4
爆炸俄罗斯(FC) G1·24
双截龙(SFC) G1·26
快打旋风(SFC) G1·30
大航海时代(SFC) G1·36
铁甲战队(SFC) G1·37
七龙珠 ZⅡ(FC) 1·26
七龙珠 ZⅢ(FC) 4·17
七龙珠 Z 外传(FC) 3·6
太空战士Ⅴ(SFC) 2·24
太空战士Ⅵ(上)(SFC) 3·27
太空战士Ⅵ(下)(SFC) 4·28
热血格斗传说(FC) 2·10
龙之战士(SFC) 2·24
乱马 1/2 爆烈乱斗篇(SFC) 2·33
恐怖惊魂夜(SFC) 3·24

世嘉世家

音速小子Ⅱ G1·彩
忍者龟 G1·彩
米老鼠与唐老鸭 G1·34
铁甲万能侠 G1·36
格斗四人组 G1·40
怒之铁拳Ⅲ 4·23
午夜克星 G1·42
亚生命战争 G1·44
紫禁城 G1·46
世界杯足球 G1·47
FIFA 杯足球赛 4·48
NBA 职业蓝球 G1·49
饿狼传说 G2·20
苍狼与白鹿 G2·26
鬼屋Ⅲ G2·27
欧陆战线 G2·28
超级忍Ⅱ 1·21
光明与黑暗Ⅱ 1·36
光明与黑暗 3·18
光明与黑暗Ⅳ 4·40
阿拉丁 2·13
火枪英雄 2·36
梦幻模拟战 3·14

街 机 仔

三国Ⅱ必胜秘技 1·40
超级街霸二代 2·4
长空斗士 3·37
VR 战士 3·39

PC 游戏室

快打至尊(IBM-PC) G1·32 1·44
笑傲江湖(IBM-PC) G2·33
暴力辛迪加(IBM-PC) 2·51
轩辕剑Ⅱ(IBM-PC) 3·41
解密、修改、秘技 4·44
IBM-PC 中文 TOP 20 部 5·31

新 卡 快 讯

16 人超级街霸Ⅱ推出 1·30
GOGO GOMO 君(SFC) 1·54
超级战斗们的大角斗(SFC) 1·54
英雄传说Ⅱ(SFC) 1·55
超七(SFC) 1·55
快乐的机器人大战(FC) 1·55
超级空战(SFC) 1·56
诺依吉亚——海与风的鼓动(SFC) 1·56
格斗四人组Ⅲ(MD) 2·27
安全队长(MD) 2·27
幽游白书外传(MD) 2·28
碎烈暴风(MD) 2·28
龙珠 Z——超武斗传(MD) 2·28
斗士的历程(SFC) 2·29
SD 街头快打(FC) 2·29
蓝水晶棒(SFC) 2·30
大吟酿(MD) 2·30
森林大战Ⅱ(SFC) 2·31
七龙珠——武勇烈传(MD) 3·46
兰克首领(MD) 3·46
魔鬼终极者(MD) 3·47
生化战车(MD) 3·47
幽游白书外传(MD) 3·48
冒险世界 4(MD) 3·48
武士道(MD) 3·48
七喜小子(MD) 3·49
吞食天地(GB) 3·50
波斯王子(IBM-PC) 3·51
妙贼闯通关(IBM-PC) 3·51
孤臣记(IBM-PC) 3·52
七龙珠(IBM-PC) 3·52
超级炸弹人(SFC) 3·53
铁拳对钢拳(SFC) 3·54
魔天创灭(MD) 4·33
绿野战士(MD) 4·33
恶魔城(MD) 4·33
飞鹰小子(MD) 4·33
第三次世界大战(MEGA-CD) 4·34
魔法门(MEGA-CD) 4·34
宇宙战士(SFC) 4·34
摔角霸王(SFC) 4·34
机动战士(SFC) 4·35
音速超人(MD) 4·35
变形侠医(MD) 4·35
饿狼传说Ⅱ(MD) 4·36
押忍!空手部(SFC) 4·36
战士历史(SFC) 4·36
迷宫斩妖(SFC) 4·37

黄金 GAME 珍藏(年度特辑)

RPG(角色扮演类)
太空战士 VI(SFC) 5·22
时空战士(SFC) 5·22
弁庆外传——砂之章(SFC) 5·22
鬼神降临传 ONI(SFC) 5·22
MOTHER2 基克的反击(SFC) 5·23

神剑天下Ⅱ——巨人传说(SFC) 5・23
浪漫传说Ⅱ皇帝之路(SFC) 5・23
梦幻如真(SFC) 5・23
机械小勇者(SFC) 5・23
光明Ⅲ皇帝的财宝(MD) 5・23
SLG(仿真模拟类)
光明Ⅳ古代的封印(MD) 5・24
梦幻之星Ⅳ(MD) 5・24
新创世纪(MD) 5・24
火炎之纹章(SFC) 5・24
信长野望——霸王传(SFC) 5・24
大航海时代Ⅱ(SFC/MD) 5・24
项刘记(SFC) 5・25
FEDA 正义之纹章(SFC) 5・25
三国志Ⅲ(SFC/MD) 5・25
机械人大战 EX(SFC) 5・25
ACT(动作游戏)
梦幻模拟战Ⅱ(MD) 5・25
超级街头霸王Ⅱ(SFC/MD) 5・25
豪血寺一族(SFC/MD) 5・26
摔角霸王(SFC) 5・26
龙争虎斗Ⅱ(SFC/MD) 5・26
饿狼传说特别篇(SFC) 5・26
世界英雄Ⅱ(SFC) 5・26
龙珠 Z——武勇烈传(MD) 5・26
龙珠 Z——超武斗传Ⅲ(SFC) 5・27
幽游白书之魔强统一战(MD) 5・27
幽游白书(SFC) 5・27
怒之铁拳Ⅲ(MD) 5・27
音速超人Ⅱ(SFC) 5・27
阿拉丁(MD) 5・27
火箭骑士(MD) 5・28
音速小子Ⅲ(MD) 5・28
电精(SFC) 5・28
恶魔城(MD) 5・28
饿狼传说Ⅱ(MD) 5・28
超级忍Ⅱ(MD) 5・28
忍者战士(SFC) 5・29
雷鸟Ⅳ(MD) 5・29
STG 类(射击游戏)
F—117(MD) 5・29
R—TYPEⅢ(SFC) 5・29
银河风暴(SFC) 5・29
海豚冒险Ⅱ(SFC) 5・30
FX 赛马(SFC) 5・30
西部枪神(SFC) 5・30
J(日本)联盟足球(SFC) 5・30
RAC 类(赛车游戏)
OUTRUN(MD) 5・30
'94 世界杯大赛(MD) 5・30

秘技天地

G1・57 G2・60
1・25 2・53、26、61
3・10、17、57
4・52 5・16～19

GAME BAR

2・40 3・44 4・26

论尽江湖

游戏新闻眼 1・18 2・43 3・4 4・15
海外采风 3・62 4・38 5・11
电玩大势 G1・64
勇者五代潮 G1・55
世嘉 VR G1・56
超级闯关族麦考利 G2・38
在新浪潮下变幻的欧洲市场 G2・38
广受欢迎的模拟枪战 LOOK—ON G2・39
模拟仿真的新型汽车登场 G2・39
PC—ENGINE DOU—R 发卖 G2・39
NEC 家用电子普及类 G2・39
极具震撼力和动感的超级大作
——94;对战游戏狂潮 4・4
94 游戏业界的中心话题
——次世代的冲击 2・10
最终幻想——好莱坞称霸游戏业 1・46
超世纪大劫争(上)——任天堂社长谈话录 2・18
超世纪大劫争(下)——世嘉总裁谈话录 3・21
世嘉五代与超级任天堂比较报告 4・50

蓦然回首

十年辉煌任天堂 G1・50
十年辉煌任天堂(续) G2・40
世嘉大战任天堂 G1・52
任天堂探秘 G1・54
任天堂的故事 5・20
游戏软件巨子——CAPCOM 1・20
游戏明星诞生奥秘 3・56
十大必杀技 3・31
"街霸Ⅱ"制作者访谈录 1・31
RPG 的回顾与展望 G2・46
电子游戏节目十年(一)——梦回八三 1・48
电子游戏节目十年(二)——走向成熟・1987 2・46
电子游戏节目十年(三)1988・RPG 年(上) 3・11
电子游戏节目十年(三)1988・RPG 年(中) 4・20
电子游戏节目十年(三)1988・RPG 年(下) 5・12
三国游戏纵横谈(一) G2・47
三国游戏纵横谈(二) 1・57
三国游戏纵横谈(三) 2・22
三国游戏纵横谈(四) 3・55
三国游戏纵横谈(五) 4・47
游戏始祖 1・29
游戏始祖(二) 2・45
格斗动作游戏始祖 3・30
游戏十年一代人 2・42

闯关族的家

打余茶座 G1・58—62
回音壁 G1・63
疑难排解・有问必答
打余咖啡座・游戏禁闲室 1・61—63
包打听・留言簿・求贤榜 2・59—61
留言簿・求贤榜・龙哥热线 3・59—61
来信综述・包打听・龙哥热线
排雷专家・求疵录 4・57—59

二手货市场

G1・63 G2・61 1・34 2・62 3・33
4・54 5・别册附录

杂 谈

没完没了俄罗斯 G2・57
哈罗！暴力游戏 G2・59
魂斗罗闪电出击 G2・49

漫 画

TV GAME ABC G2・43
超级街霸 5・33—64

电刑室手记

1・64 2・64 3.64 4.64
科幻小说:死亡游戏 G1・60 G2・54

智乐王国

北京最大的游戏机专营店

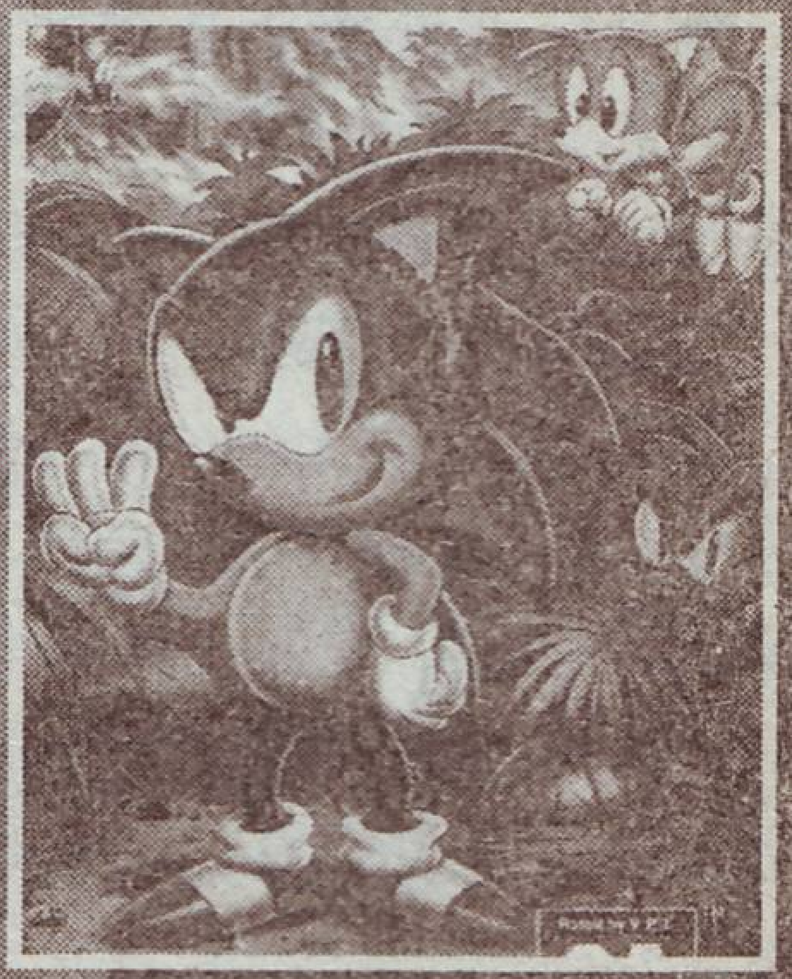
日本原装世嘉机
特别价：980元
随机赠送日本原装游戏卡

本店选购游戏机、游戏卡,确保质量。
这里的游戏机、游戏卡品种最全,
价格最低，直接来这里最省时间。
自选商场，方便选购。
本店办理游戏卡以旧换新业务。









特别介绍：本店独家销售日本原装世嘉机（劲锋壹号）

本店办理全国各地的游戏机、游戏卡邮购业务，来函索取价目表。款到三日内发货，因质量问题凭发票一个月之内寄回本店予以调换，邮费由本店承担。除零售外，还有批发业务。

地址：地安门外大街36号　邮编：100009　电话：01-4035664

编者按：“电刑室手记”初无深意，不过将编辑部之鸡零狗碎，牛头马面，孤魂野鬼，搞笑乱弹，不登大雅之堂者，撮成一堆，以博一笑耳。（有玩友称为“厕上极品”）譬若大餐之后，芝麻落人桌缝中，弃之可惜。遂用掌震出，慢慢咀嚼，或亦为一种消遣。诸多玩友，“臭味”相投，弃居龙之大雅，就雕虫之小技。要求开放电刑室，变私言为公器。佛家言：芥子可纳须弥（一粒草子里可容纳一座高山）。小小电刑室，能了断众玩友的恩怨情，辛酸泪吗？阿弥陀佛！善哉！善哉！



●北京张帆玩友知阿 King 失恋，寄来赠阿 King 诗一首：“失恋不要紧，只要主意真。走了她一个，后面一连人。”

电刑室手记



鸡零狗碎·牛头马面·孤魂野鬼·搞笑乱弹

厕上极品

●龙哥逛专卖店常遭小姐“白眼”。南京一9岁男孩诉说他亦有同样遭遇。售货小姐态度恶劣，他一问东问西，小姐便朝他“飞眼”。

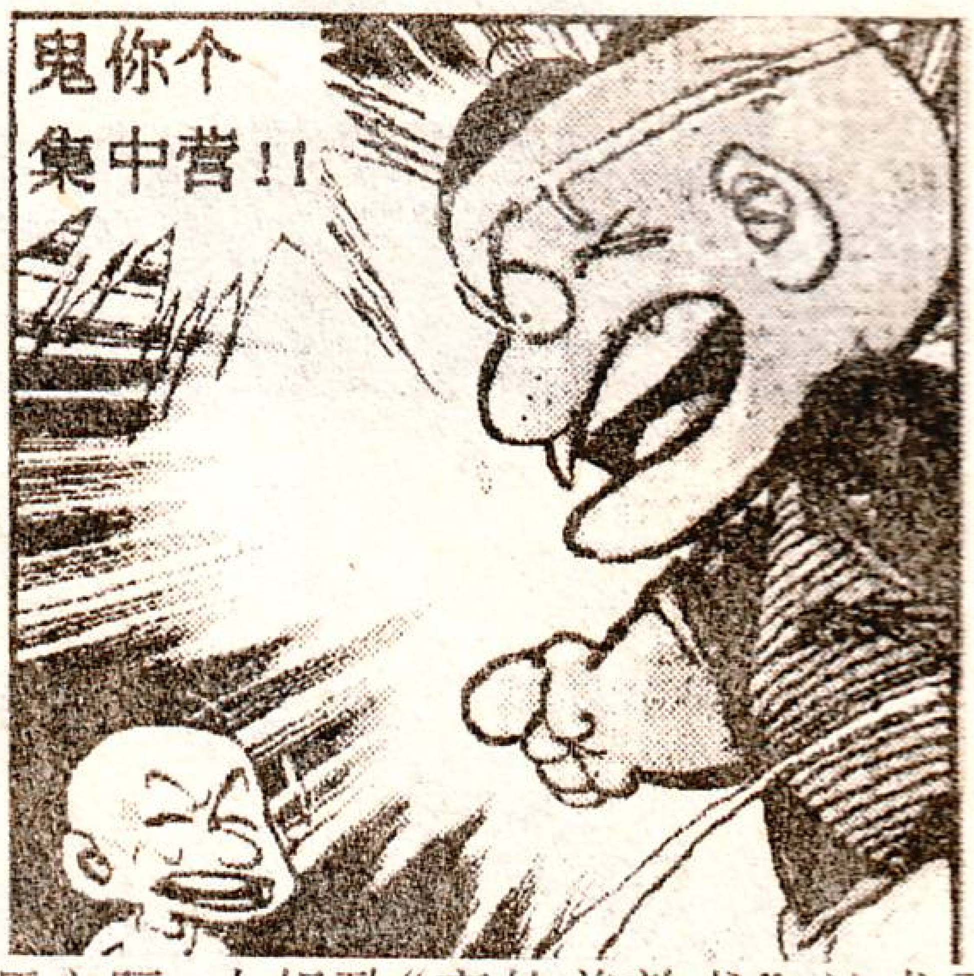
●成都吴立伟来信云：听说《GAME 集中营》第一期已绝版，痛不欲生，恨不得用10万伏高压电电龙哥。最后他给龙哥一个求生的机会，将第二期《集中营》用“瞬间移动术”送至成都。

●天津十岁男孩向电刑室 SOS。他说家中爸爸打麻将，妈妈扭秧歌，唯独不准他玩游戏。经历大小五次围剿与反围剿，他终因势单力薄而告失败。目前三者之间简直成了“三国志——爸妈的大陆”。他向龙哥请教致胜之道。龙哥回二字：“诈降”。

●上海信天游给杂志提十大建议（摘要）：……5、请龙哥施“财运魔法”，令闯关族皆一夜暴富。6、有奖销售：订一年《电子游戏软件》，奖超任机（SFC）一台。7、报请教育局把电子游戏列为必修课，不及格不能毕业。8、报请联合国教科文组织（任天堂，世嘉协办）拨专款在中国实施人手一机一卡的宏伟跨世纪工程……

●成都“老友”秦昕剑要求做“间谍”，老D回信：“集中营已满，关不下了”。秦哀叹“电玩刑法”太不健全，竟让他这样“罪大恶极”，一生“杀人”无数（自称有几十万）的“街霸”逍遥法外。现在他已“身败名裂”，被小兄弟们耻笑。神乱情迷，只能施出必杀技“疯狗咬猫拳”摆平老D。（老D星夜回信，画一白旗。另到医院注射狂犬疫苗。）

●玩友卢小博知主编常为龙哥沉溺游戏误事而苦恼，对主编深表同情。献“屠龙”二计：一是把龙哥关进电刑室，命他玩一天的弱智游戏如“小精灵”，“爱的小屋”之类。直玩到他一见游戏机就想吐为止。如此计不行，特设“美人计”做备用方案。找一漂亮小姐介绍给龙哥，待龙哥神魂颠倒，百依百

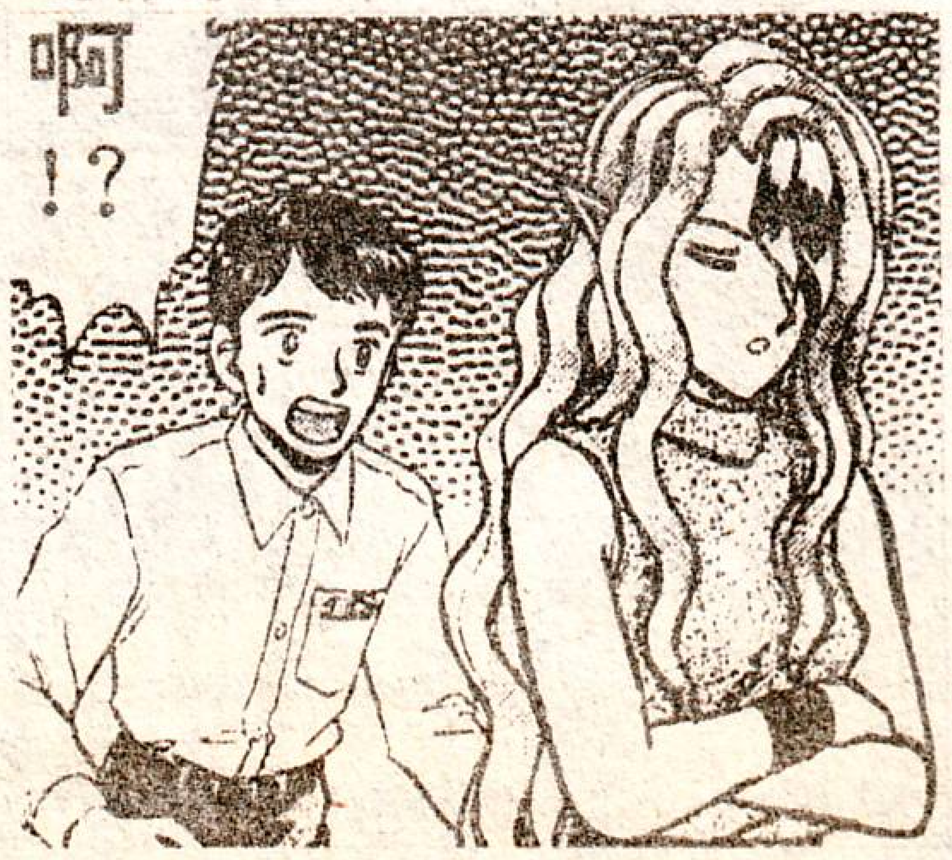


顺之际，小姐致“哀的美敦书”，让龙哥在电玩与她之间择一而棲。末尾告诫主编：此计甚毒。“卧底小姐”忠诚度须100。否则小姐也成玩友，龙哥江山与美人俱得，则大事休矣。

●西安赵新城玩友历数杂志三大罪状云：杂志社随便迁移（本年内已三次），让“犯人”四处乱找，有这样的“集中营”吗？此罪状一也。“犯人”受通辑令感召而“自首”，以“关不下了”为由不予收审，有这样的“集中营”吗？此罪状二也。虐待“犯人”，二个月才给一餐，使“犯人”皆饥肠辘辘，有这样的“集中营”吗？此罪状三也。三罪并罚，他“勒令”杂志将集中营诸长官照片曝光，以昭谢天下。

广而告之

1、为了“面子”，信请用容貌丑陋之邮票。2、信封上勿写“集中营收”，房主屡次抗议耳。



心跳纪念品







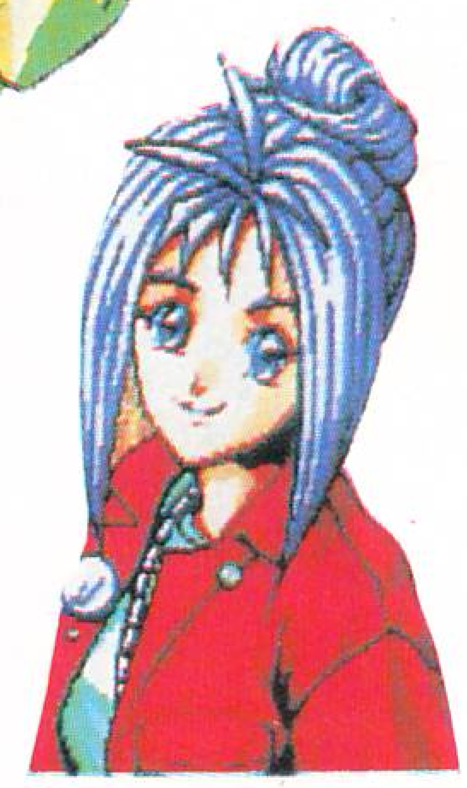
PC—SCD的美丽画面令人叹服



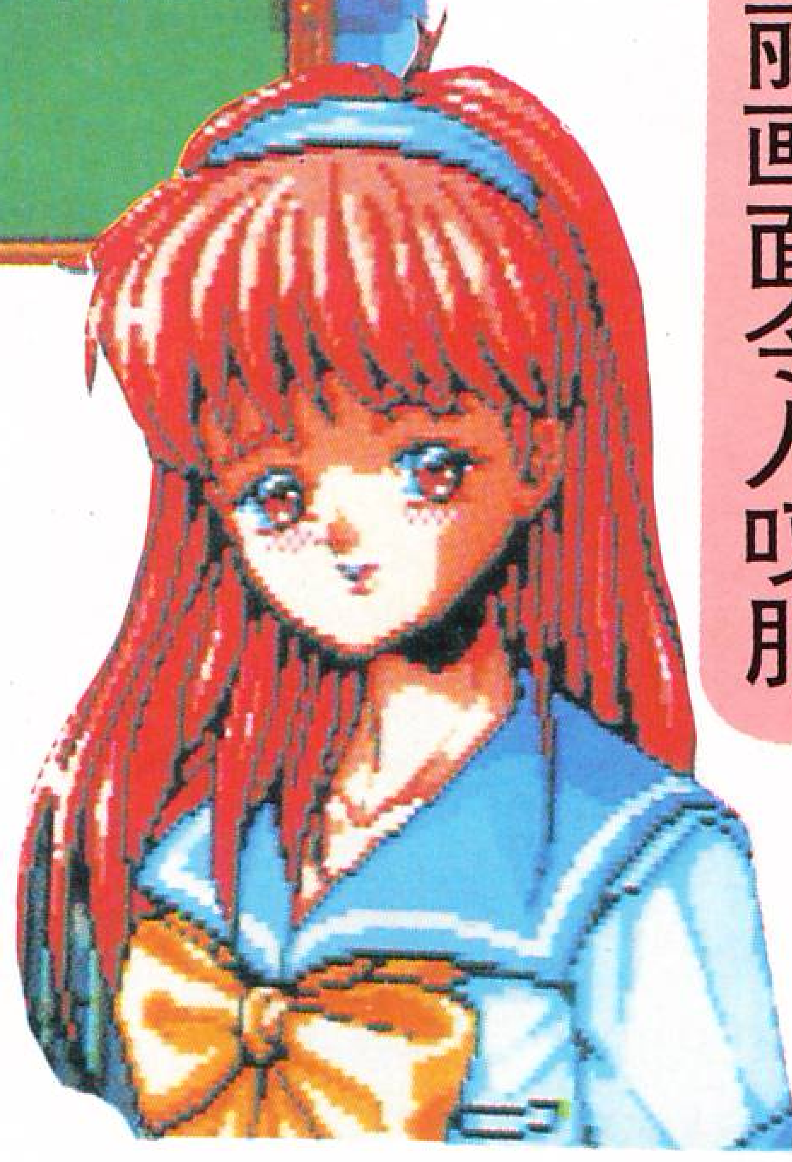






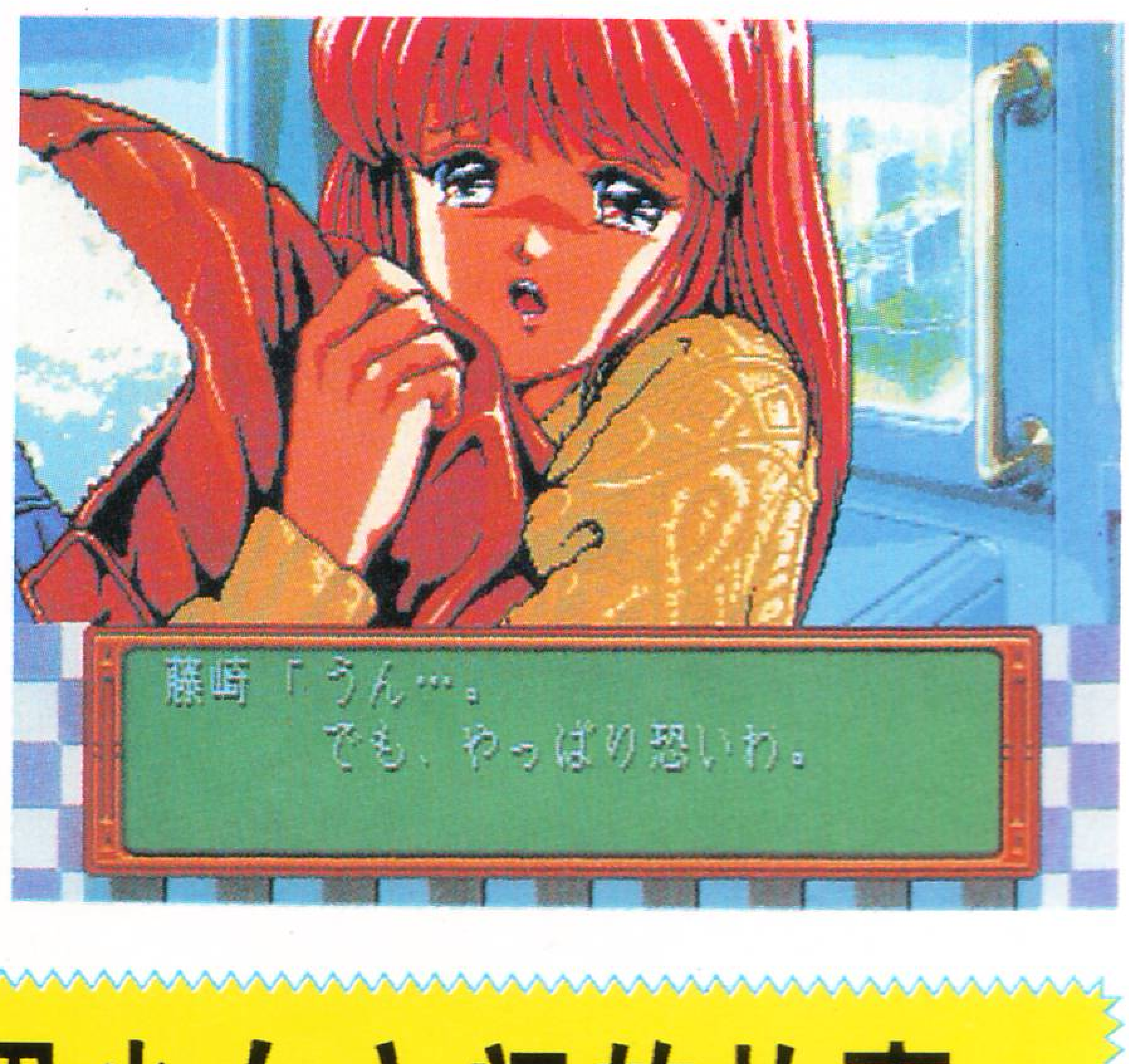












KONAMI 推出力作少男少女之间的故事



ISSN 1006-5032
9 771006 503000 01 >
邮发代号/82—648统一刊号/CN11—3505/TP 订价/4.50元